スーパーファミコン

Wizap!

ーウィザップ ～暗黒の王ー

取り扱い説明書

SHVC-WQ



ASCII

このたびは、「ウィザップ！」をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
ご使用前に、この説明書をよくお読みになっていただき、正しい使用法でご愛用ください。
また、この取扱い説明書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

健康上の安全に関するご注意
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の相談を受けてください。

使用上のご注意

使用上の注意
◆ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いてください。
◆テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
◆長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分〜15分の休憩をしてください。
◆精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
◆端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
◆シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
◆スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

目次

序　章

全ては“無”から始まった…
何もない世界に“光”(創造)が
生まれ、その“光”あるところ
に“闇”(破壊)は生まれ光と闇
は永遠の波を描き、やがて新た
なる世界が生まれるのである、
そしてその中で“邪”(進化)は
生まれたのである…それらは
“聖霊”と呼ばれ、
この世界の創造主となった。

やがて新たなる世界は蒼く美しい星“フォルテューン”と呼ばれ、地上には生命が満ちあふれ聖霊による一応の予定調和が完了したのである。そして、聖霊たちはその世界の法則の全てをその世界に生きる者達にゆだねることにしたのである。が、しかし“邪”の聖霊はその決定を不服とし、全ての生命を我物としてその世界に君臨しようと考えたのである。だが、それに気づいた“光”と“闇”の聖霊は“邪”の聖霊を再び“無”の世界へと追放し、封印したのであった。

だが、" 邪" の聖霊はすでに自らの" 種" を" フォルテューン" の中に残し、その世界のバランス（進化）を保たせていた。それ故に" 邪の種" は取り除くことのできない物となったのである。この" 種" より生まれてくる" 邪悪なる生命" を淘汰するため" 光" と" 闇" の聖霊は自の力を封印した" 聖なる種" を地上に残した。だが自らの力を封印した聖霊達の力は衰え、やがて沈黙していった。

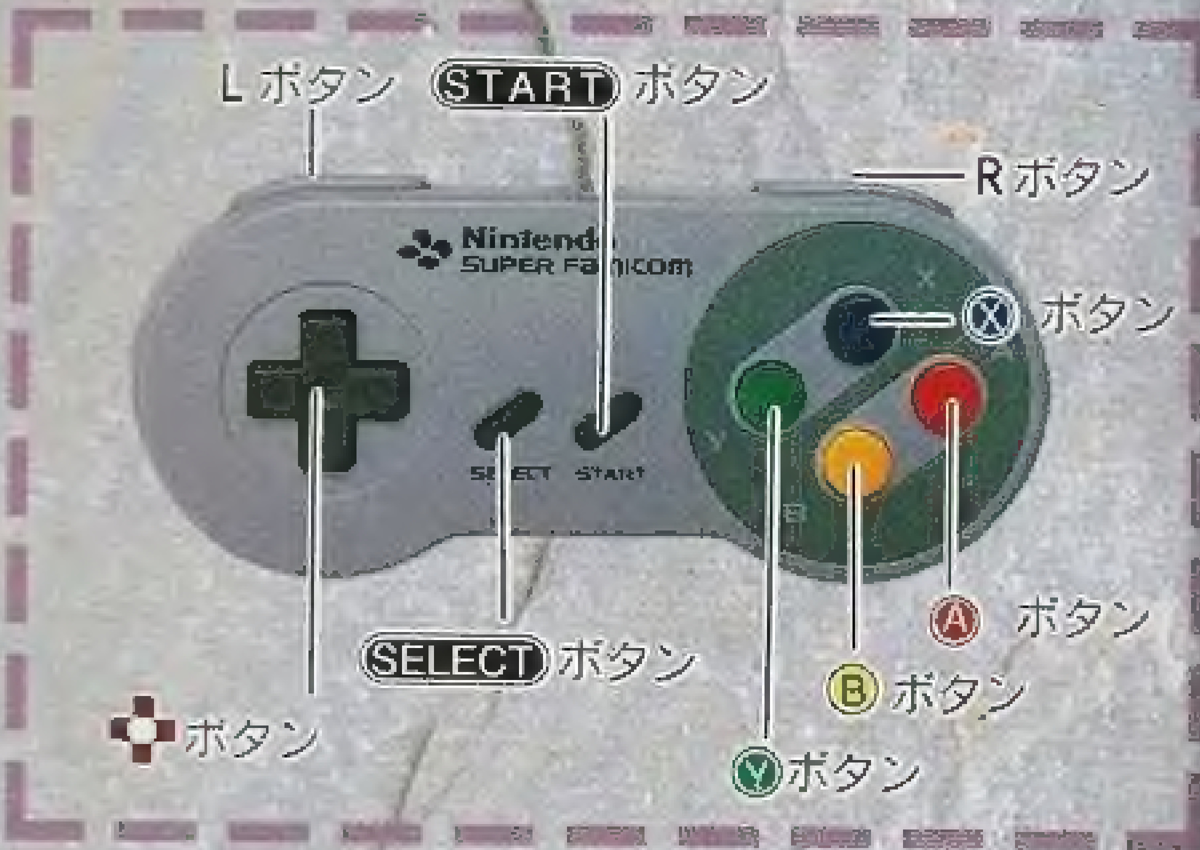
時は流れ…" フォルテューン" は何事もなくその美しさを保っいた。だが、その中には再び" 邪の種" によって変わろうとする、もう一つの姿が潜んでいたのである…



さらに時は流れ…フォルテューンには“フォートリア”と呼ばれる王国が存在していた。王国の中心には小さな街があり、人々は平穏な日々を過ごしていたのである。ある時、王国に小さな地震が起こった。それは長く平和の続いてたフォートリアにとってさほど大きな出来事では無かったのだが、しだいに地震は頻繁に起こり、街は小さな不安につつまれたのである。そして、その日を境に奇妙な出来事が街をおそった。“突然と行方不明になる者”“おとなしかった動物が人々を襲う”“得体の知れない化け物の目撃”平和なフォートリアに影を落とし始めたのであった。

気がつくとあなたは緑の木々に囲まれて森の中にいた…何の為に、誰の意思なのかもわからない、耳を澄ますと風の音とかすかに波の音が聞こえる…そう、ここはフォートリア…“聖霊”によって守られた幻想の世界。今、あなたはそこにたどり着いた。そして待ち受ける何かを求めて歩き続けるのである。

コントローラーの使い方



通常状態・フィールド移動時・街の中

✚	キャラクターの移動 メニュー画面ではカーソル（▶）の移動
A	話す、調べる、アイテムの使用 メニュー画面では選択したコマンドの決定
B	メニュー画面から抜ける
X	使用しません
Y	使用しません
R	使用しません
START	キャンプモードに入るとき、抜けるときに使用
SELECT	先頭キャラクターの入れ替え
L + ✚	あたりを注意をしながら移動

*Lボタンを押すとメッセージの早送りになります。

キャンプモード

十字ボタン	上下でカーソル（▶）の移動 左右でページの送り
Ⓐ	選択したコマンドの決定
Ⓑ	キャンセル メニュー画面から抜けるときに使用
Ⓧ	コマンドの決定
Ⓨ	コマンドのキャンセル
R	キャンプ画面でインベントリィアイテム画面を見るときに使用
L	キャンプ画面でインベントリィアイテム画面を抜けるときに使用
START	キャンプモードを抜けるときに使用
SELECT	使用しません

戦闘モード

十字ボタン	キャラクターの移動 魔法の範囲の指定 メニュー画面ではカーソル（▶）の移動
Ⓐ	武器による直接攻擊 選択した魔法の使用 選択したアイテムの使用 選択したコマンドの決定
Ⓑ	防御 魔法の指定のキャンセル メニュー画面を閉じる 選択したコマンドのキャンセル
Ⓧ	使用する魔法の選択決定 選択したアイテムの使用
Ⓨ	使用する魔法のメニュー画面の開閉
START	使用するアイテムのメニュー画面を開く
SELECT	ＮＰＣに行動命令を出す
L＋Ⓨ	戦闘モードからの回避
L＋十字ボタン	キャラクターの向きを固定したたままの移動
L＋Ⓐ R＋Ⓐ	武器による大斬り。

ゲームの始め方

スーパーファミコンに「ウィザップ」のソフトをセットし、電源を入れるとオープニングが始まります。オープニングをとばしたいときや、すぐにゲームを始めたいときには、L、Rボタン以外のどのボタンを押しても「タイトル画面」になり、スタートすることができます。
初めてプレイするときは、✚ボタンの上下でカーソル（▶）を「NEW GAME」に合わせてⒶボタンを押します。また、ゲームの再開をしたいときは、同じ要領で「CONTINUE」を選べば「コンティニュー画面」となりゲームを再開することができます。ただし、データが記録されていない場合は、「CONTINUE」の表示はありません。



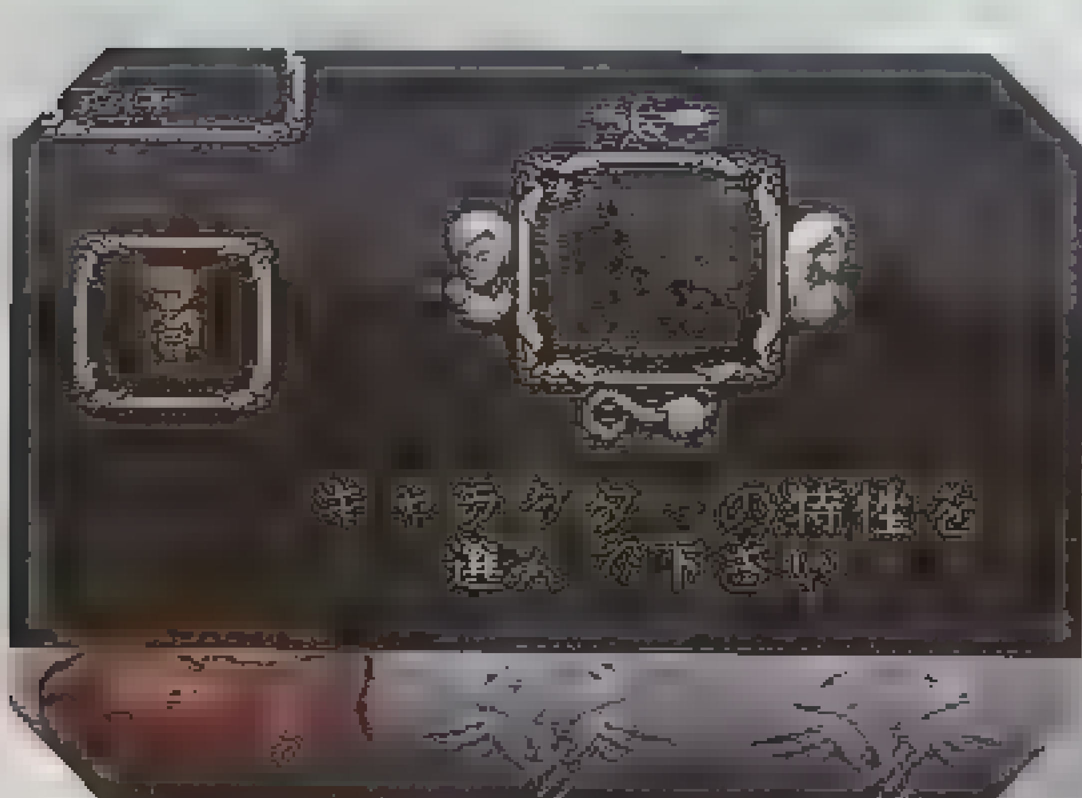
タイトル画面

タイトル画面で「NEW GAME」を選ぶと「名前登録画面」が表示され、自分がプレイするキャラクターの名前を登録します。まず、✚ボタンでカーソル（▶）を動かして文字を選びⒶかⓍボタンを押すと入力し、ⒷかⓎボタンで修正することができます。このときセレクトボタンを押すとそのたびに「ひらがな」と「カタカナ」が交互に表示されます。名前は6文字まで登録でき「END」を選ぶかSTARTボタンを押すことによって登録が終了し次の画面にうつります。また、誤って次の画面にうつってもⒷかⓎボタンを押せば「名前登録画面」にもどることができます。



名前登録画面

名前の登録が終わると次に「キャラクター設定画面」が表示されます。ここでは画面中央にある特性値ゲージのカーソル（※）を✚ボタンで動かし、キャラクターの性別を決めたり、戦士系にするか魔法使い系にするかを決めます。ゲージは左右で男女、上下で戦士系か、魔法使い系かを表し、主に左に寄るほど力が増し、右に寄るとすばやさが増します。また、上に寄るほど力や防衛力が、下に寄るほど知性が増してゆきます。画面左のウィンドウに表示されるキャラクターは、カーソルの位置によって変化していきます。特性を決めたらⒶかⓍボタンを押すことにより次の画面に移ります。もし、誤って次の画面に移ってしまったときは、ⒷかⓎボタンを押すか「いいえ」を選べば「キャラクター設定画面」に戻ります。



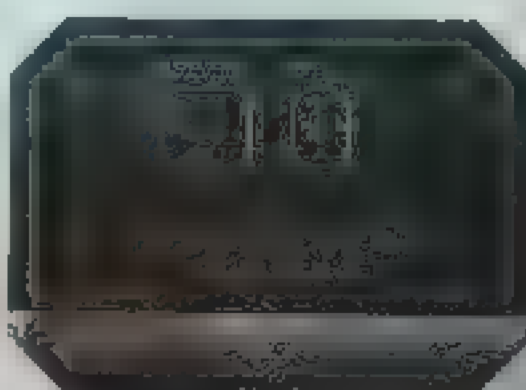
キャラクター設定画面

キャラクターの設定が終わると次に「特性値画面」に変わり、特性値のパラメーターが現れます。このとき「これでよろしいですか？」と表示されるので、パラメーターの数値が満足のいくものであれば「はい」を選び、Ⓐかⓧボタンを押してください。不満であればⒷかⓨボタンを押すか、「いいえ」を選べば「キャラクター設定画面」にもどることができます。



力強さ	武器による直接攻撃力や命中率に関係します。
防衛力	敵から直接攻撃を受けたときのダメージの大きさに関係します。
知　性	魔法を覚えたり、敵からの魔法攻撃を受けたときのダメージの大きさに関係します。
器用さ	罠をはずしたり、弓など飛び道具の命中率に関係します。
素早さ	戦闘時の移動や、行動をおこす早さに関係します。
生命力	気絶状態から復活するための体力値。復活するごとに減ってゆき1になったときに敵に倒されるとあなたの冒険は終わりとなります。
守　護	すべてのことがらに関する「運」に関係します。（値段や宝箱の中身などにも）
HP	ダメージを受けて意識を持っていられる数値。0になると気絶状態になります。
MP	魔法を使用するために必要な数値。

最後に、キャラクターの生まれた月日を設定します。画面左のワク内の数字は生まれた「月」を表し、右のワクの紋章は「日」を意味しています。それぞれ✚ボタンの上下で数字やマークを変えることができ、✚ボタンの左右で「月」か「日」を選ぶことができます。また、それぞれには意味があり「月」「日」の組合せによって、守護してくれる「聖霊」の性質が決まります。前の「特性値画面」にもどりたいときには、Ⓑかⓨボタンを押してください。「月」と「日」が決定したならばⒶかⓍボタンを押して下さい。これでキャラクターの設定はすべて終了し、いよいよ冒険の始りとなります。ただし、この生まれた月日を決定すると自動的に冒険が始まり、前の画面にもどることはできないので注意して下さい。



紋章はそれぞれ日にちに対応し、覚える魔法に影響します。

紋章	日にち	性　質
♉	1〜5	大地の安らぎと安定
	6〜10	水の流れと浄化
♌	11〜15	火の怒りと破壊
♒	16〜20	風のささやきと進化
	21〜25	光の波動と創造
	26〜31	闇の静寂と死

[illegible]

このゲームは、戦闘による経験値上げや、一本のストーリーを追って行くことに重点をおいた従来のＲＰＧとは違い、時間の経過やイベントに参加するか、しないかなどにより常に変化してゆくストーリーを楽しむことを重要視しています。そのため、キャラクターの性別や就く職業によってもストーリーの展開が変化してゆき、多様なエンディングを迎えることができます。もし街の中で何の事件にも関わらず平和にすごしても、エンディングを迎えることができるのです。

また、魔法とは別にいろいろな職業に就くことによって スキル P31 という独特の技能を身に付けることができます。この「スキル」にもさまざまな種類があり、就く職業によって得られる「スキル」が違います。戦士系のキャラクターは魔法を使用できる「スキル」を獲得しない限り魔法を覚えることができないというように、冒険を進めるうえでひじょうに重要な技能です。もう一つこの世界では、人と話すことやあたりを調べることがとても重要です。冒険にいきづまったら、あたりや一度調べた場所を何度も調べたり、同じ人と繰り返し話すということも大切です。

キャラクターの設定が終わるといよいよ冒険の始まりです。あなたは今フォートリアの地に立っています。まず始めにキャンプモードを開いて状態を見てみましょう。STARTボタンを押すと「キャンプ画面」が開きます。画面を閉じるときは再びSTARTボタンを押してください。



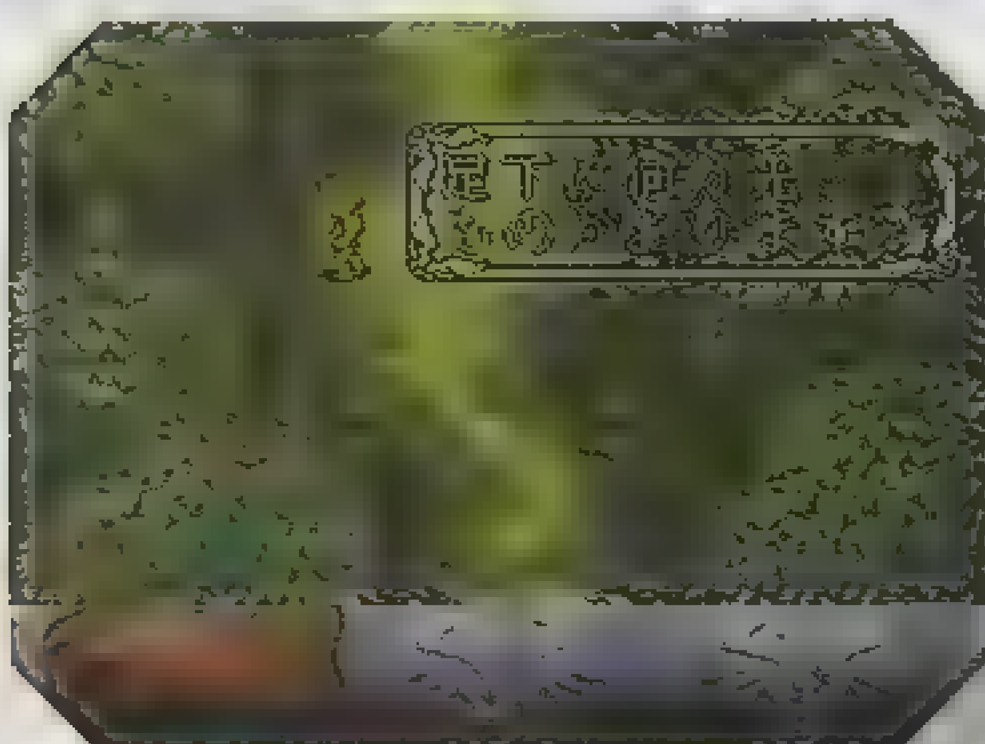
特性値画面

①名前…キャラクターの名前
②レベル…現在のレベル
③性別…キャラクターの性別とタイプ。前のMが男、Fが女を表し、後のFは戦士、Wは魔法使いを表しています。
④経験値…左が現在の数値、右が次のレベルになるまでに必要な数値
⑤職業…現在就いている職業
⑥技能…現在獲得しているスキル。最大4つまで覚えることができます。
⑦所持金…現在所持している金額
⑧攻撃力…現在装備している武器の強さ
⑨防御力…現在装備している防具の強さ

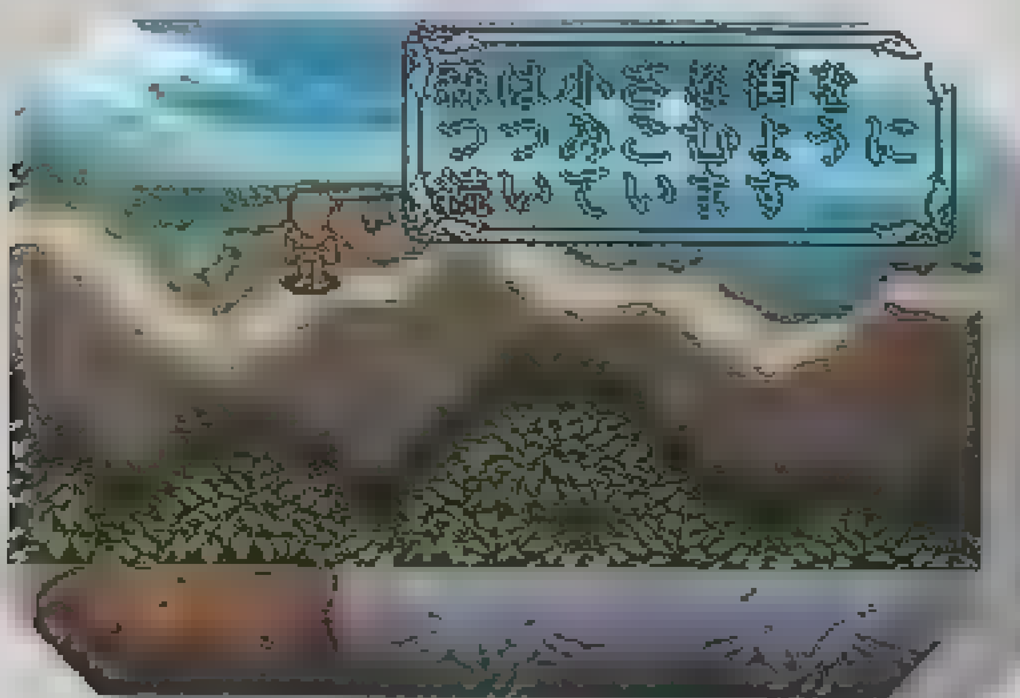
・・⑯までの意味はP12の特性値画面を参考にしてください。HP MPは右が基本の数値で左が現在の数値。は右が基本の数値で左が武具やアイテムを装備したときの数値です。また、守護の数値の右に表記されている記号は生まれた月日の組合せで決まった守護聖霊の属性を表しています。

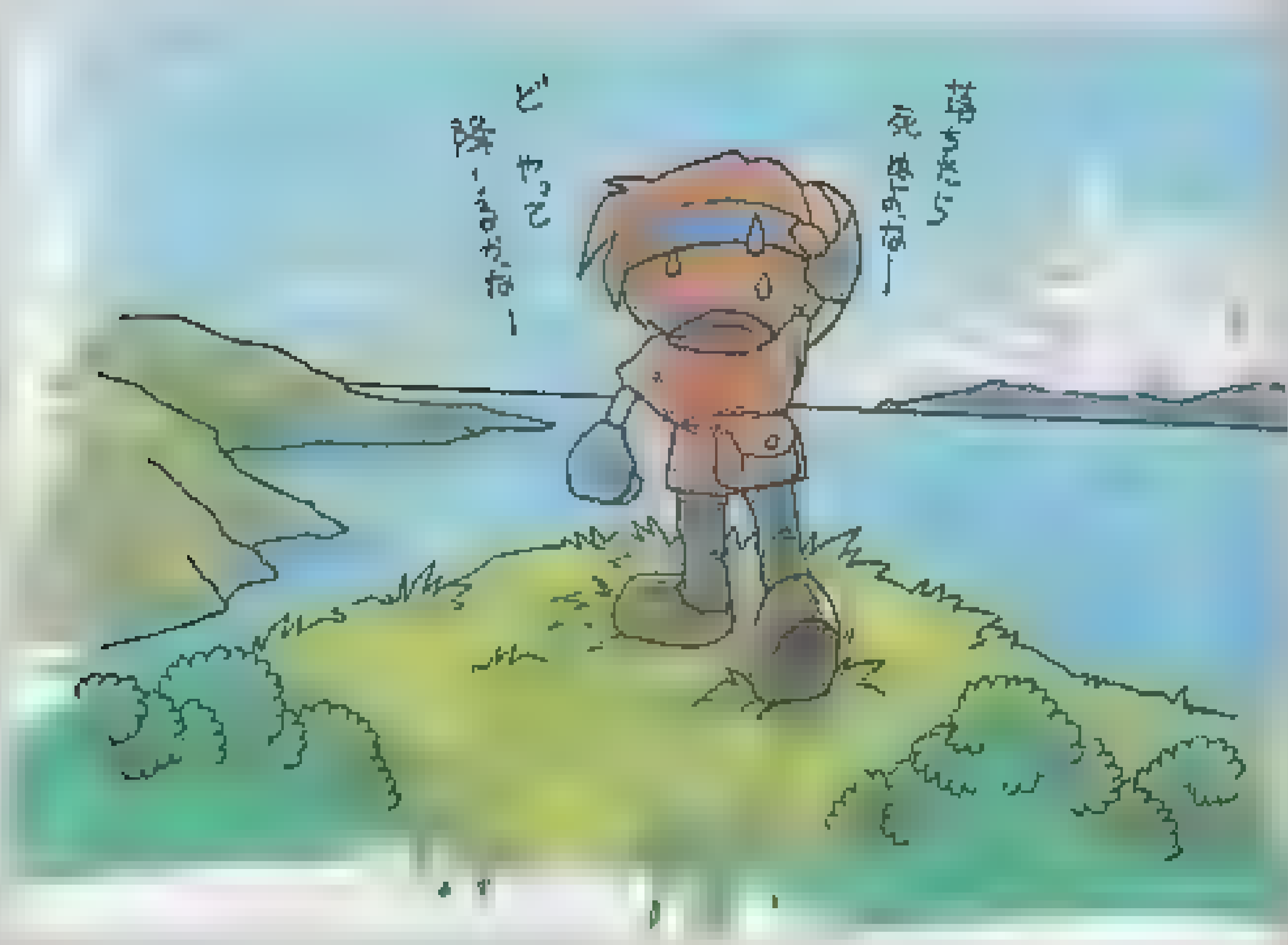
・・ ⑪MP ⑫力強さ ⑬防衛力 ⑭知性 ⑮器用さ
素早さ ⑰生命力 ⑱守護

START ボタンを押して キャンプ画面 を閉じると再びもとのフィールド画面にもどり、森の中を細長い道が続いています。少し歩くとメッセージが表示され、その中に"注意しながら歩く"の説明がなされます。これは、ふだん普通に歩いていたり、Ⓐボタンで調べても見つからないアイテムなどを手に入れることができ、これ以後の冒険でも重要なポイントとなります。ここでもしばらく ボタンを押しながら"道端を歩いて見ましょう。また"注意しながら"の他に、あたりをⒶボタンで調べることも忘れずに。



森を抜けると眼下に海が広がる崖の上へと移ります。まずは崖のふちに行き、あたりを調べてみましょう。ただ歩き回っているだけでは冒険はもちろん崖下におりることもできません。調べていくうちに、きっと何かおこるでしょう。





崖下の道は街へと続いていますが　やはりあたりを調べることを忘れないでください。
作ったキャラクターにもよりますが、あなたの冒険を助けてくれる仲間の一人が見つかるかもしれません。

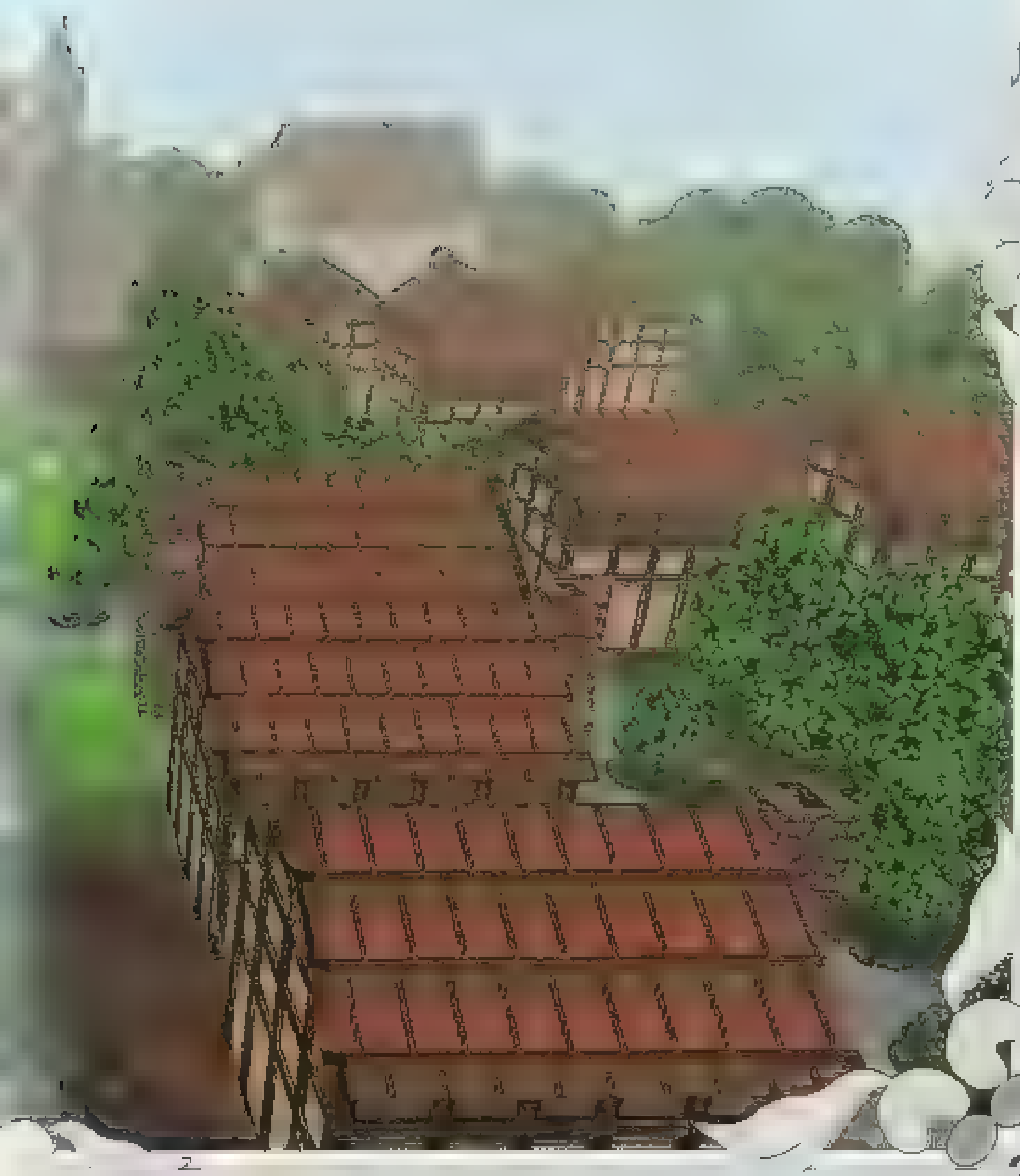


このように、調べたり話しかけたりをいつも心がけてください。場合によっては最後まで一人で戦うことになるかもしれませんし、多くの仲間を得られるかもしれません。アイテムにしても謎を解くことに関しても同じです。すべてはあなたの注意力しだいということです。それでは街に向かいましょう。

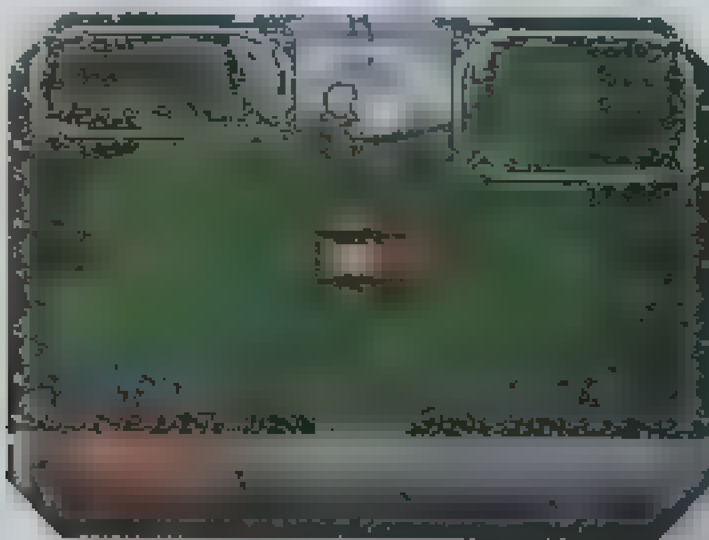
すべての冒険はここから始まります。しかし、すぐに冒険が始まるわけではありません。この世界は時間という概念が大きく影響しているので着いたばかりのときはたとえ人々の話を一通り聞き終わった後でも事件などのハプ ングは起こりません。働いたり宿に泊まったりと、時間が流れることによってイベントが発生します。



また、発生したイベントに参加するかしないか、クリアするかあきらめるか、でも時間の流れは変わってゆき、ストーリーも変化してゆきます。もちろん、冒険をせず、ただ働いて寝てを繰り返してもエンディングを迎えることができるのです。ともあれ、街の中を案内しましょう。街の各店などには✚ボタンでカーソル([illegible])を動かし、Ⓐボタンで入ることができます。



ここには、「街の掲示板」と「精霊の泉」があり、情報を手に入れたり、覚えたスキル（技能）を忘れることができます。



ハルバート中央公園

掲示板

その日起こった街の情報や店の宣伝などが貼り出されています。掲示板に向かってⒶボタンを押してください。

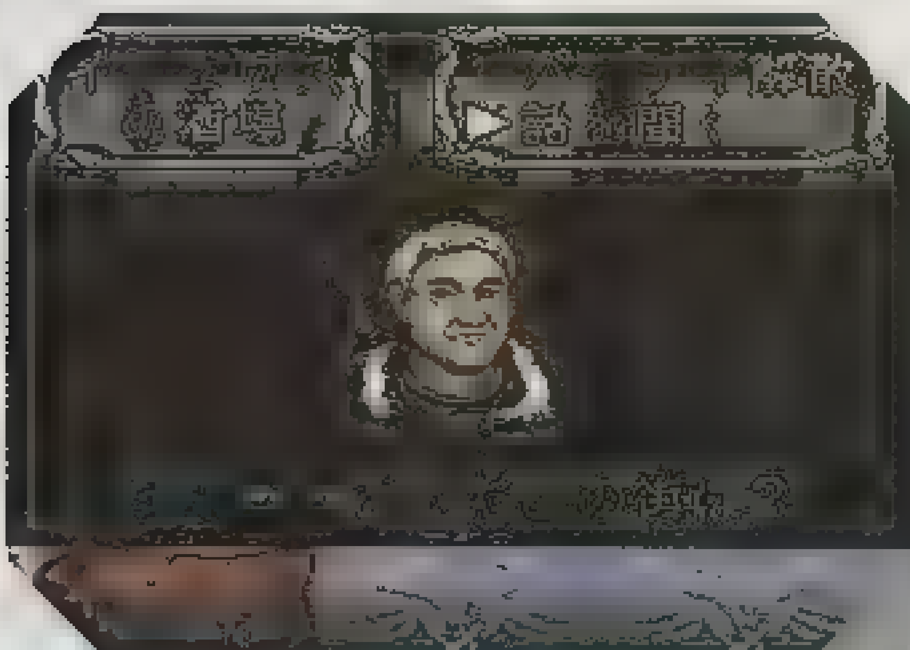
精霊の泉

ここでは、覚えすぎたスキルを忘れることができます。通常スキルは4つまで覚えることができ、それ以上は覚えることができません。他のスキルを覚えたいときは、ここで不要となったスキルを忘れてから身に付けるようになります。ただし、忘れたスキルをもう一度身に付けるには、ふたたび覚え直さなければなりません。泉の前に立ちⒶボタンを押すと精霊が話しかけてきます。次に忘れたいスキルにカーソルを合わせⒶボタンを押してください。忘れたくないときは、「やめる」を選ぶかBボタンを押してください。また、パーティを組んでいるときは一番先頭のキャラクターだけが対象となるので、SELECTボタンを押して任意のキャラクターに入れ替えてください。

酒場

パーティを組む

この場所は始めは情報を得るだけの場所ですが冒険が進むにつれ、パーティとなる仲間が集まってきます。パーティを組むには、立ってるキャラクターに話しかけ「はい」を選んでⒶボタンを押してください。パーティの順番はSELECTボタンを押すたびに入れ代わります。ただし、パーティの中に死亡や気絶をしているキャラクターがいると順番を変えることができません。



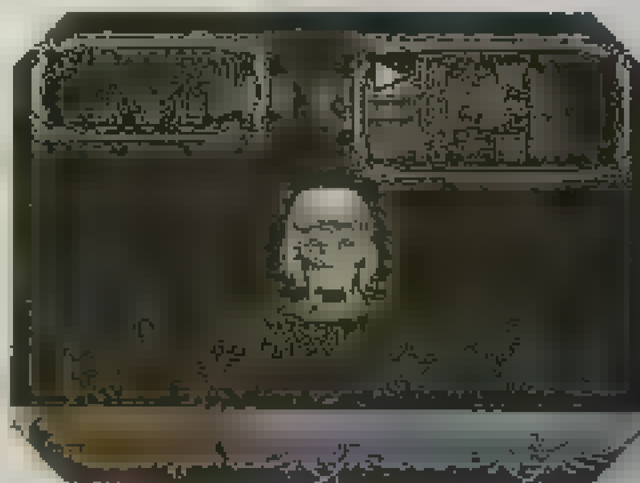
イシュロスの酒場

パーティ解散 …現在のパーティを解散します。ただしパーティの中に死亡や気絶をしているキャラクターがいると解散することはできません。

話を聞く 情報を聞くときに使用します。

ここは武器や防具の売買と情報を聞くことができます。

基本的に店の中のボタン操作は、✚ボタンでカーソル（▶）の移動、Ⓐボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセルです。



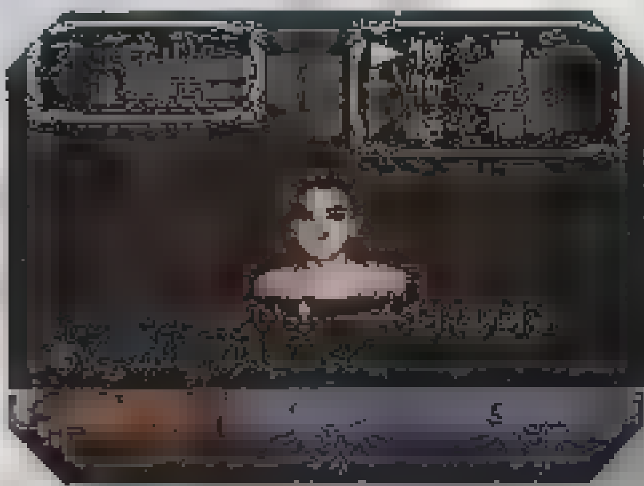
ウァンガル武器店

物を買う

このコマンドを選ぶと武具やアイテムのリストを表示するメニュー画面が現れます。ここでカーソルを動かし購入する武具を選び決定します。また、リストを見ているとき✚ボタンの左右で次のページのリストを見ることができます。次にこれでよければ「はい」を、気に入らなければ「いいえ」を選んで決定ボタンを押してください。メニュー画面を抜けたいときはⒷボタンを押してください。



薬やアイテムの売買や情報をえられます。売買のしかたは武器屋と同じです。



フェネリー道具店



物を売る

物を買うときと同じ操作方法で武具やアイテムを売ることができます。このときリストの中で黄色の文字で表示されているのは現在装備しているものです。

話を聞く

情報を聞くことができます。

※すべての店で共通のことですが、パーティを組んでいるとき、物を売買する対象は先頭にいるキャラクターのみなので、SELECTボタンで売買させたいキャラクターに入れ替えてください。

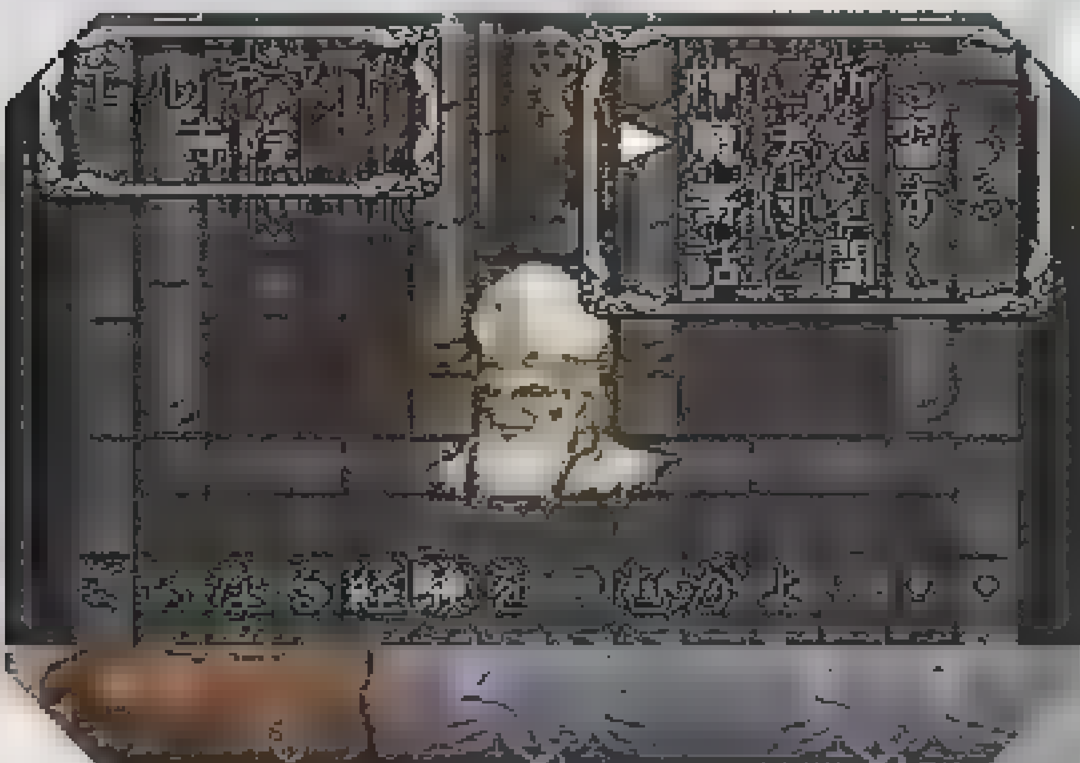
この世界では経験値を上げただけではレベルアップすることはできません。レベルアップするためには、国王に謁見し、その力を認めてもらわなくてはなりません。



フォレスト城

謁見する	このコマンドを選び、パーティを組んでいるときは次に誰が謁見するかを決定します。経験値が十分であればレベルアップし、足りなければ必要な経験値の残りを教えてくれます。
話を聞く	情報を聞くことができます。

毒、麻痺、石化、気絶、呪いといった各症状を治療したり、魔法を覚えたりします



エルデスト寺院

神に祈る	上記した各症状を治療します。
魔法を習う	必要なレベルに達していれば新しい魔法を覚えることができます。
寄付をする	その額に応じて何かのパラメーターに変化が？
話を聞く	情報を聞くことができます。

冒険のセ　ブ

ここは戦闘で傷ついた体を癒します。ただし宿に泊まると　時間　か進みます。また、冒険を途中でセーブしたり、中断したりします。

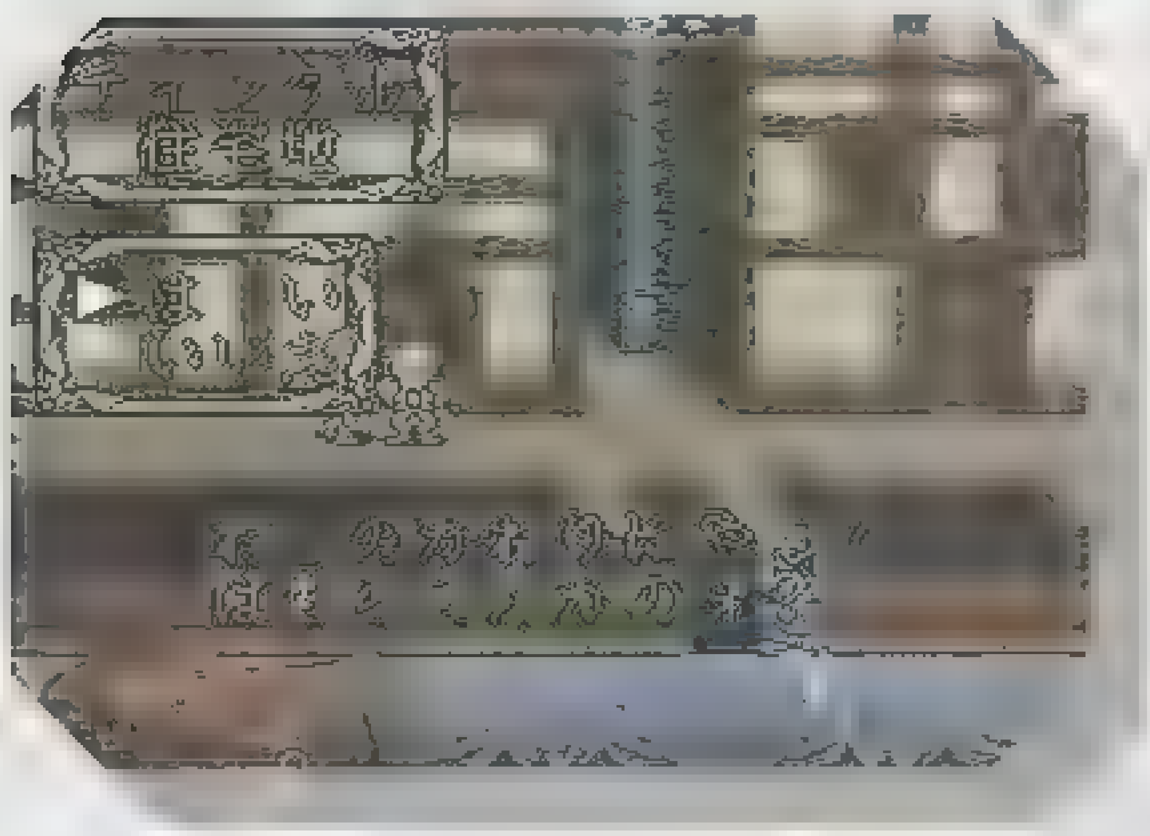




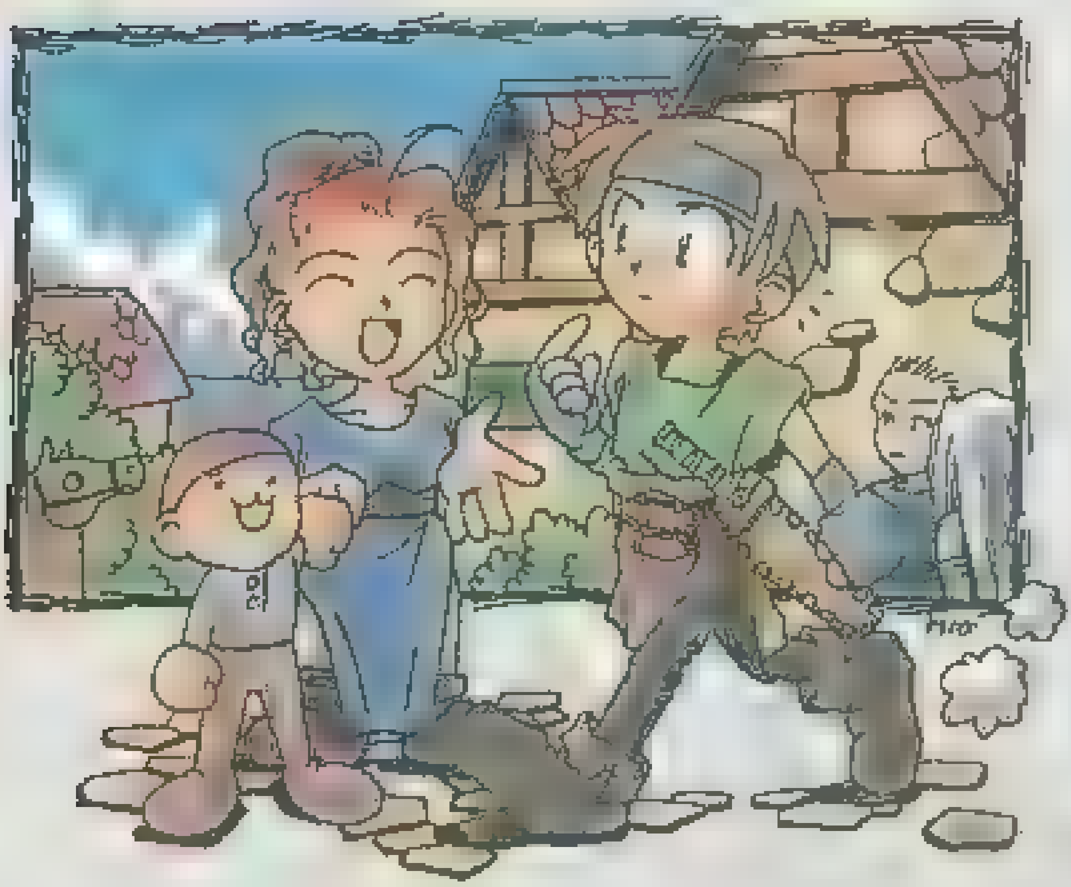
エリックの宿屋

宿をとる	戦闘でHPやMPが残り少なくなったり、時を進めたいときに宿泊料を払って利用します。お金か無くても泊まることができますかMPは回復してもHPは回復しません。
話を聞く	情報を聞くことができます。
セーブをする	冒険を途中で終わりたいときやセーブしたいときは1の宿帳の前に立ちⒶボタンを押します。「はい」を選びセ　ブする場所を選んでⒶボタンを押します。セーブ箇所は3つで、キャンセルする場合はⒷボタンを押してください、最後に「この世界を抜けますか？」と表示され、冒険を中断したいときには「はい」を続行したいときには「いいえ」を選んでください。このときセーブ箇所を選んでいるときにキャンセルしていて「はい　を選ぶとセ　ブされないまま冒険を終了してしまうので注意してください。

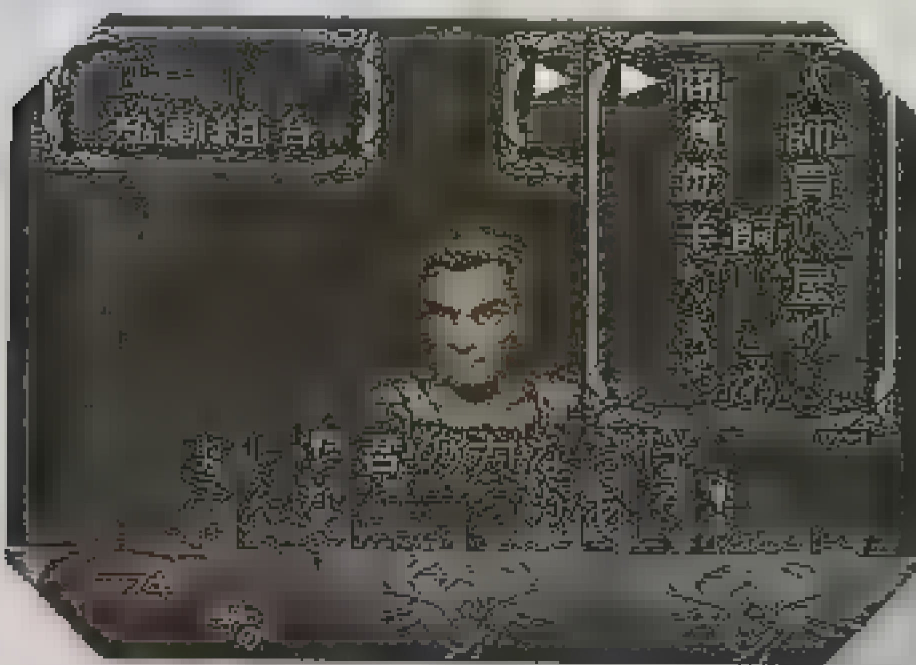
普段は何もないところですが、時間が進むにつれて、仕事を依頼してくる人や事件がおこったりします。なるべく訪れるようにしましょう。



ティングル住宅地



職業を選ぶ	この世界にはいくつもの職業があり、就く職業によって様々なスキルを覚えることができます。スキルについてはP 31 で説明します。



リトン労働組合

職につく	これを選び誰が職に就くかを決めます。次に現在転職可能な職種が表示されるのでカーソルを動かしⒶボタンで決定してください。このとき、✚ボタンの左右で次のページを見ることができます。最後にもう一度この職業でいいか確認されるので「はい」か「いいえ」を選び決定してください。
話を聞く	情報を聞きます。たまに仕事を依頼されることもあります。

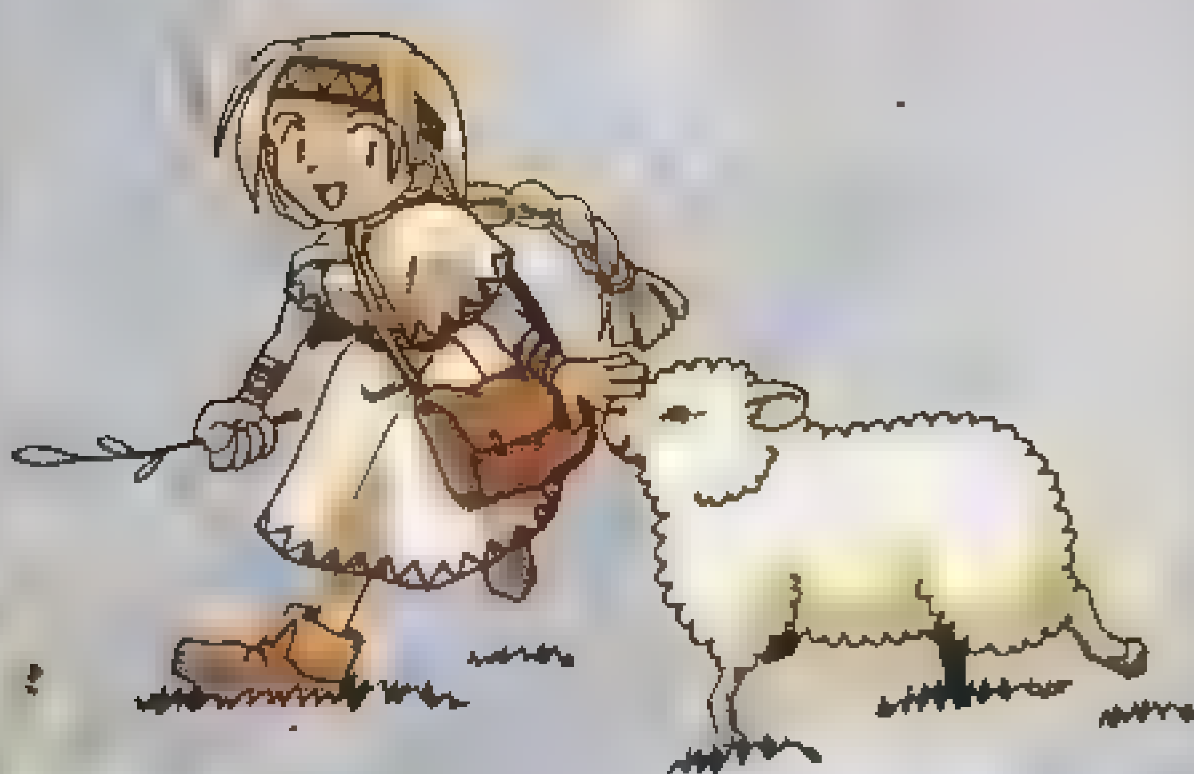
職業には様々な種類がありますが、すべての職業に就けるわけではありません。各職業はキャンプ画面左に表示されている力強さ、防衛力などの数値が大きく影響しています。たとえば知性が低いとなれない、または生命力が低いとなれない、といったように職業によって必要な数値が違っているのです。この数値は、レベルアップをしたり労働した時間によって変化しますが作ったキャラクターによって増減も変化します。また、各職業には特有のスキル（技能）があり、労働することによって覚えることができます。



街の画面でカーソルを空に向け決定ボタンを押すと現在の職業で時を進めていいか聞いてきます。「はい」を選べば時間が進み職業に見合った数値の増減や経験値、賃金などがもらえます。何度かこれを繰り返し必要な数値を得られるとスキルを覚えることができます。ただし、一度仕事などを引き受け冒険にでてしまうとその冒険をクリアーするかあきらめるかしないかぎり街に戻っても労働することはできません。

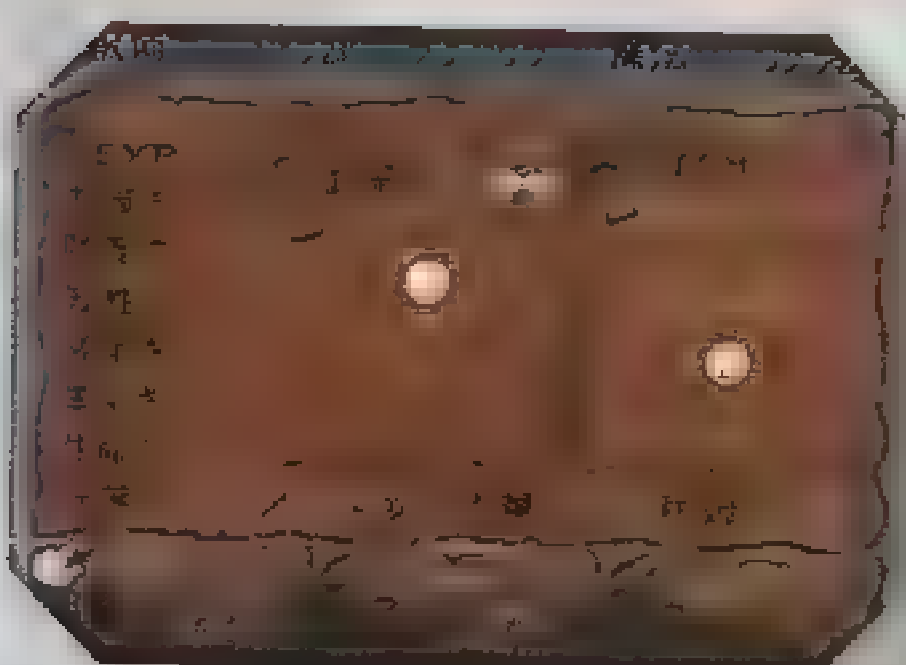
スキルについて

この世界で重要なポイントの一つにスキル（技能）があります。就く職業によって覚えるこの技能はキャラクターの弱点を補ったり、持っている能力をより強く高めてくれます。また、冒険を有利に進めるうえでも欠かせないものなのです。戦士系のキャラクターは魔法を使うことができませんが「スクロール」のスキルを覚えれば使うことができるようになり、「スイミング」や「ジャンプ」を覚えると普段行けない所に行け、思わぬアイテムが手に入るかもしれません。ただし、同時に覚えていられる「スキル」は4つまでで、それ以上は覚えることはできません。もし他の「スキル」を覚えたいときは「精霊の泉」（P21）で余分になった「スキル」を忘れなければなりません。
「スキル」の種類と効果は次の表にまとめてありますが、どの職業で覚えられるかはいろいろと試して発見してください。

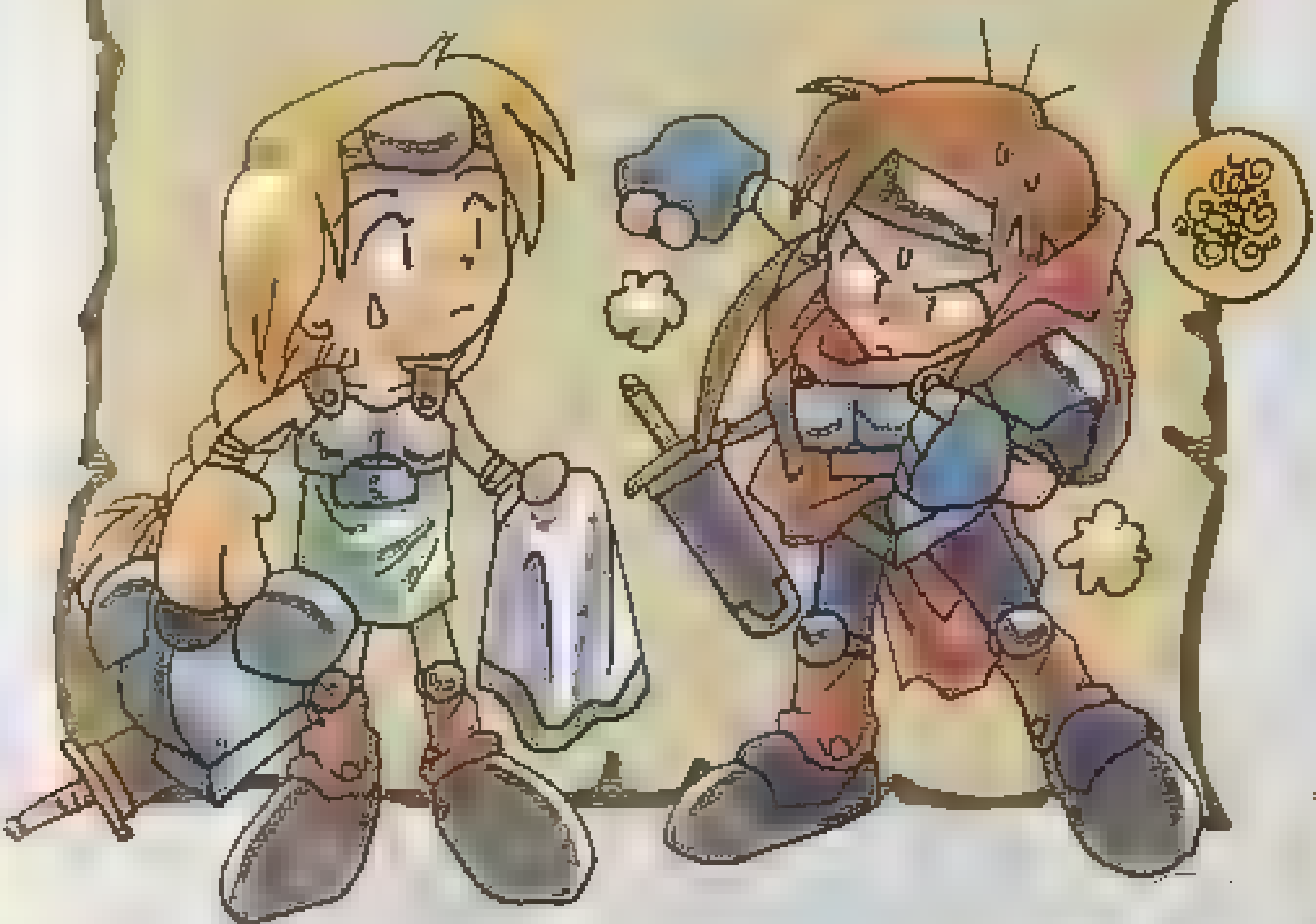


魔法名	効果
ソード	装備している剣の命中率をアップします。
ショット	装備している飛び道具の命中率をアップします。
ストライク	素手による攻撃の命中率をアップします。
クリティカル	戦闘で敵に大ダメージをあたえる確率をアップします。
イリュージョン	分身して、敵から受ける攻撃の回避率をアップします。
スクロール	魔法を覚えることのできないキャラクタが魔法を覚えられるようになります。
アンチファイア	火と風の魔法のダメージを1/2にします。
アンチフリーズ	マヒ、石化の攻撃を無効にします。
アンチマジック	魔法による攻撃の回避率をアップします。
ディスペル	幽霊など闇の属性を持つ敵を一撃で消滅させます
ランゲージ	古代文字などの解読ができるようになります。
スターライト	ダンジョンや洞窟の中を明るく照らします。
ダブルハンド	両手持ちの武器を装備しても盾を持つことができます。
トラップ	罠や仕掛けを見つける確率がアップします。
ジャンプ	ある程度の障害物や亀裂を飛び越すことができます。
スイミング	川などの水の中を自由に移動することができます。

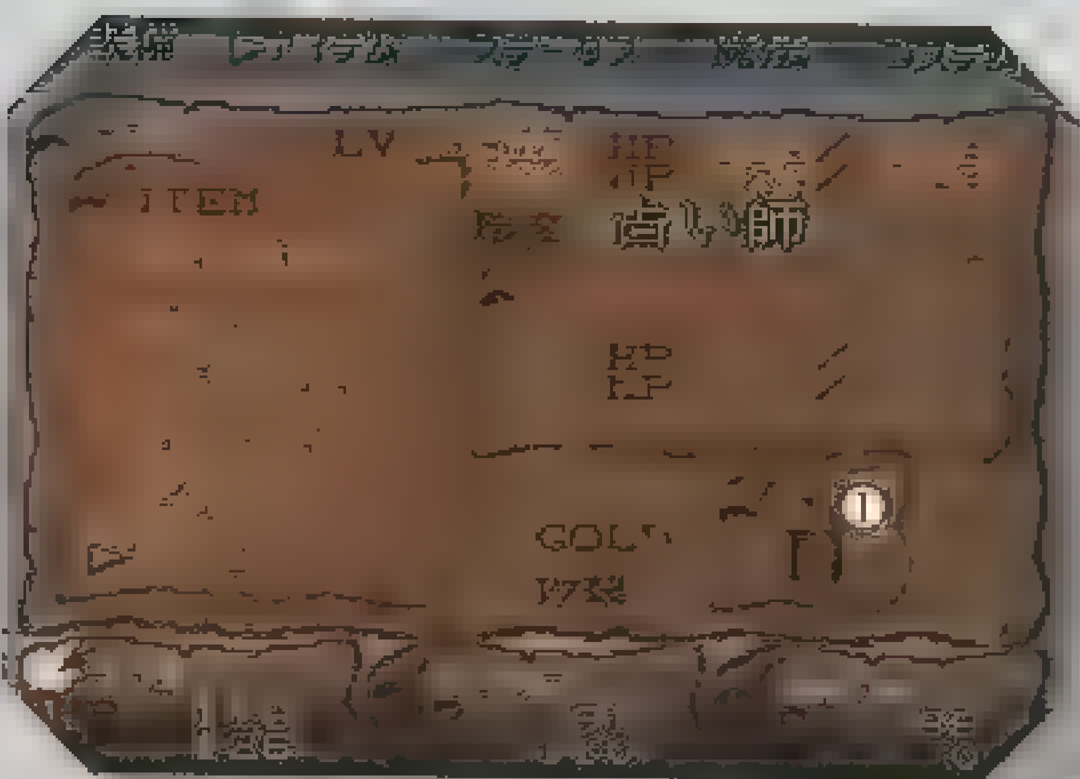
武器やアイテムを装備するときに使用します。
STARTボタンを押してキャンプ画面を開いて「装備」を選び、装備するキャラクターを選ぶと「装備選択画面」にかわります。始めは武器の「1選択画面」が表示されています。✚ボタンの左右に対応しており、これを押すごとに防具などの次のページの「選択画面」に進めたり戻したりできます。装備したい武器や防具の「選択画面」に切り替えⒶボタンを押すと右の「2リスト画面」にカーソルの点滅が移動します。装備できるものは白い文字で表示されるのでこの中からカーソルで選びます。このとき画面に表示される数値に変化があり、赤く表示されているのは、これを装備すると基本の能力より下がってしまうことを、黄色く表示されているのは上がることを、白は変化がないことを表しています。装備をはずすときは「選択画面」ではずしたいものを選びⒶボタンを押してください。



防具には一つしか装備できない「鎧タイプ」と何枚も重ね着できる「下着タイプ」があります。ただし装備するときに注意しなくてはならないのはまず「下着タイプ」を先に装備し最後に「鎧タイプ」を装備しなくてはなりません。先に「鎧タイプ」を装備してしまうと「下着タイプ」を装備することができなくなるのです。また、盾は一つしか装備できません。防具のタイプはP 54 の防具の一覧表を参照してください。武器にも片手持ちと両手持ちの2タイプがあり、両手持ちを装備した場合、盾は装備することができなくなります。ただし、「ダブルハンド」のスキルを覚えると盾も装備可能になります。武器のタイプはP 53 の一覧表を参照してください。

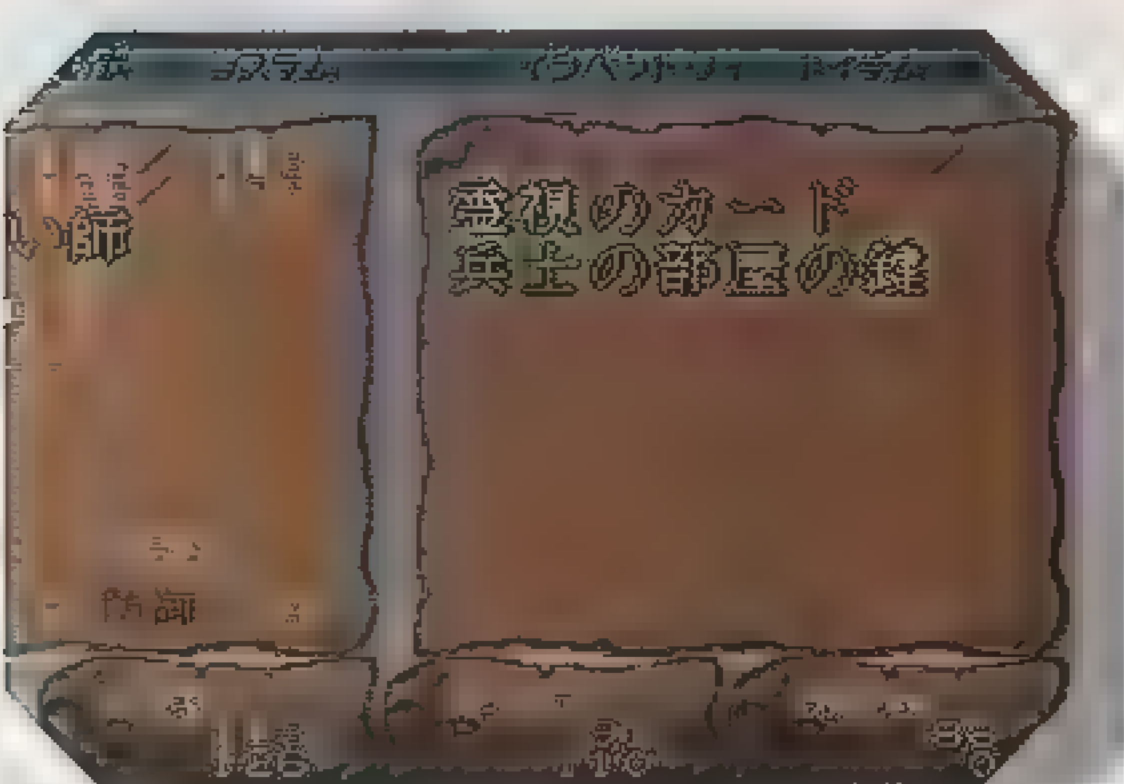


ポーションなどのアイテムを使用するときに使います。キャンプモードで「アイテム」を選び、どのキャラクターが使用するかを決めます。次にカーソルの上下で使用するアイテムを選び決定します。また、✚ボタンの左右でページをめくることができます。最後にどのキャラクターに使用するかを選び決定すれば終了となります。使いきって「スクラップ」になったり、不要となったアイテムは画面右下の「1ゴミバケツ」にカーソルを合せて捨ててください。



アイテム選択画面

キャンプ画面でRボタンを押すと画面がスライドし「インベントリィ・アイテム」画面になります。これは冒険中に手に入れた中でも重要なものがリストされ、通常のアイテムとは違いイベントが発生すると自動的に使用されます。閉じるときはLかSTARTボタンを押します。



インベントリィ アイテム選択画面



パーティを組んでいるとき先頭にいるキャラクター以外のステータスを見るときに使用します。「ステータス」を選び、見たいキャラクターにカーソルを合せれば自動的に画面が変わります。このとき戦闘などで"毒"や"麻痺"といった症状を受けると、画面右上1にその状態が表示されます。各状態の症状は下記の表を参考にしてください。

ステータス画面



1

▶ 通常・戦闘中 ◀

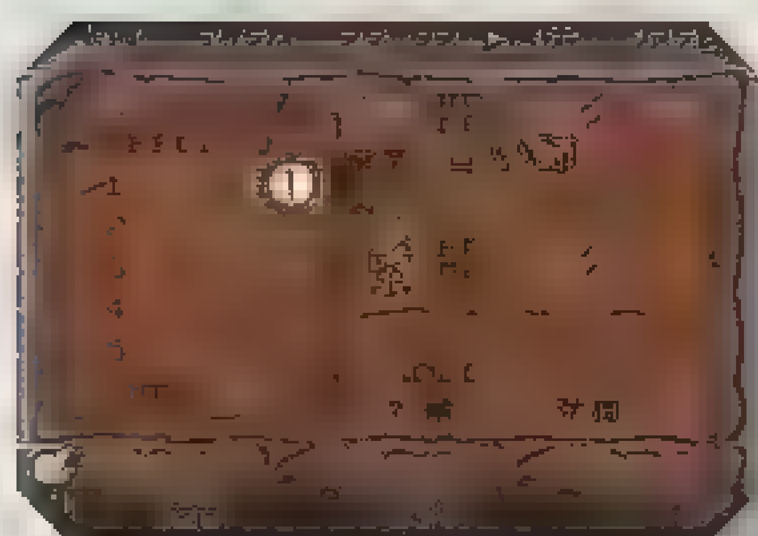
毒	移動するたびにダメージを受けます。
麻痺	移動速度が低下し、戦闘時にはアイテムが使用できなくなります。
石化	戦闘不能になります。フィールドは移動できます。
気絶	行動不能になります。
呪い	魔法が使用できなくなります。
死亡	ほとんどの場合復活できません。

▶ 戦闘中 ◀

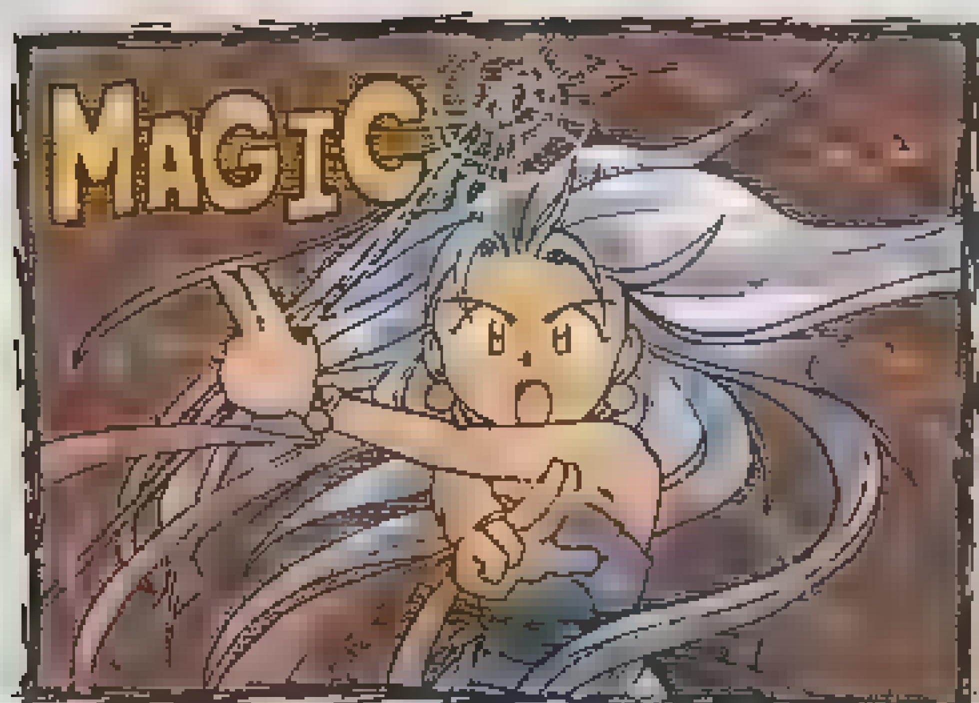
眠り	一時的に行動不能になります。
狂暴	一時的に力強さが上昇しますが戦闘を終了すると生命力がＨＰが減少します。

上記の状態は"死亡"以外、薬や魔法、寺院で癒すことができ、眠りと狂暴は戦闘が終了しだい治ります。

ステータス画面で唱える魔法は洞窟を照らしたり、傷などを癒す魔法で、攻撃魔法は使えません。「魔法」を選び唱えるキャラクターを選ぶと「魔法選択画面」が現れます。✚ボタンの左右を押すとページがめくられ各属性の魔法のリストが表示されます。使用可能な魔法は白い文字で表示されるのでカーソルで選びます。次にどのキャラクターに使用するかを決定すれば魔法を唱えることができます。魔法の種類、効果はP56～58の一覧表を参照してください。



魔法選択画面



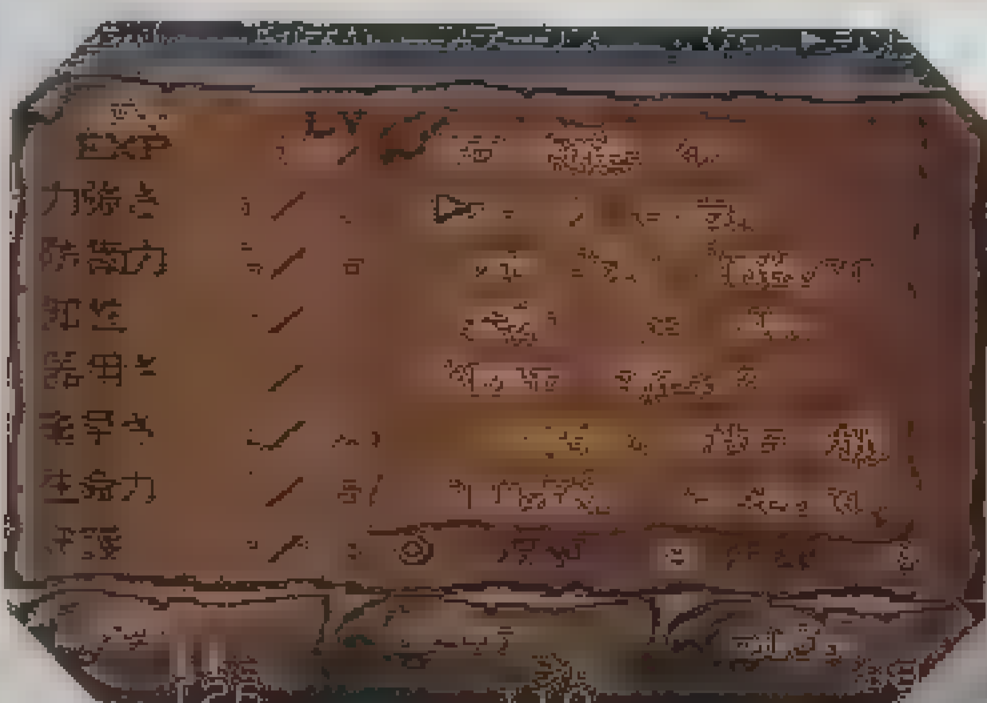
ゲーム中の様々な設定をおこないます。カーソルを動かして④ボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセルします。決定した項目は黄色い文字で表示されます。

サウンドのせってい

ＢＧＭをステレオかモノラルにするかを選びます。

画面に表示されるメッセージの早さを設定します。

リアルタイム	戦闘中プレイヤーが止まっていても敵も味方も攻撃をしかけます。
タクティカル	戦闘中プレイヤーが動かなければ、敵も味方も動きません。プレイヤーが一動作すると他も一動作します。



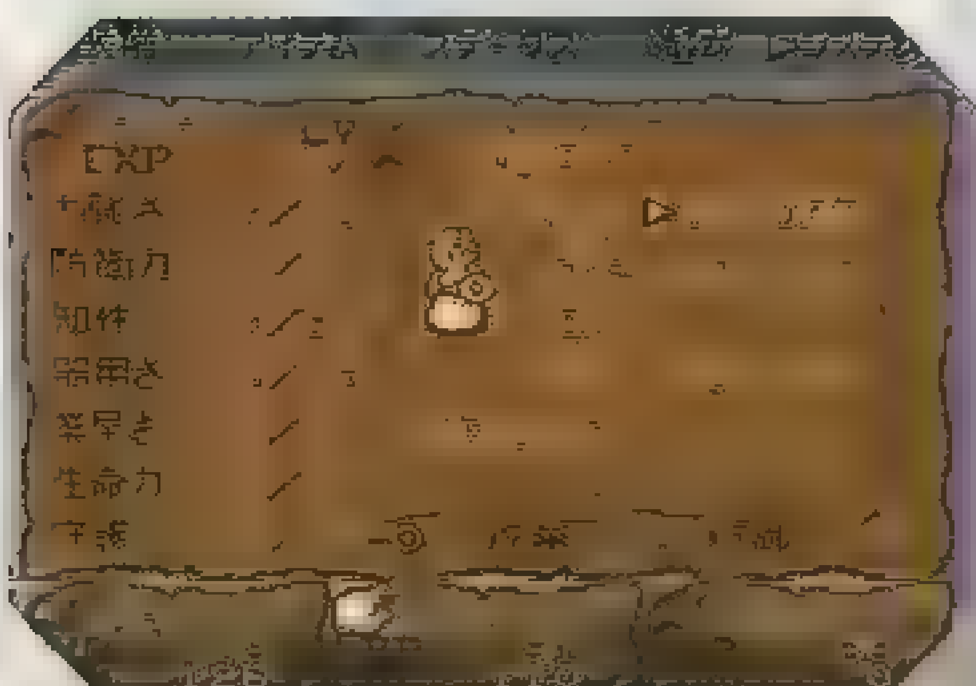
システム画面

ティを組んでいるプレイヤー以外のキャラクターに戦闘中での行動を設定します。

かいふく…戦闘中に回復魔法を使うかどうか。
こうげき…戦闘中に攻撃魔法を使うかどうか。

かいふく…戦闘中に回復アイテムを使うかどうか。

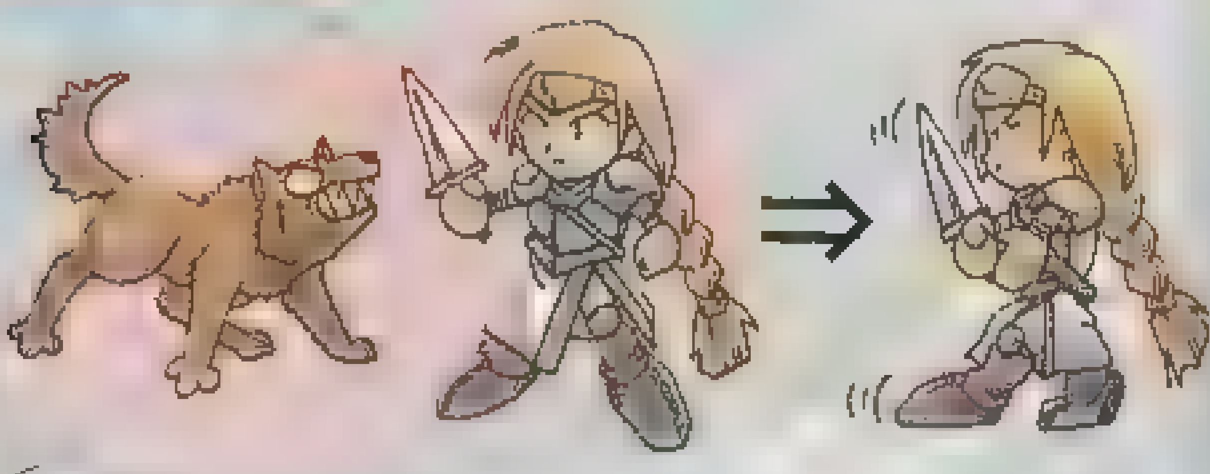
戦闘中の魔法の使用量の頻度を設定します。
Sほとんど使いません　M標準　L頻繁に使います。



バトルオペレーション設定画面

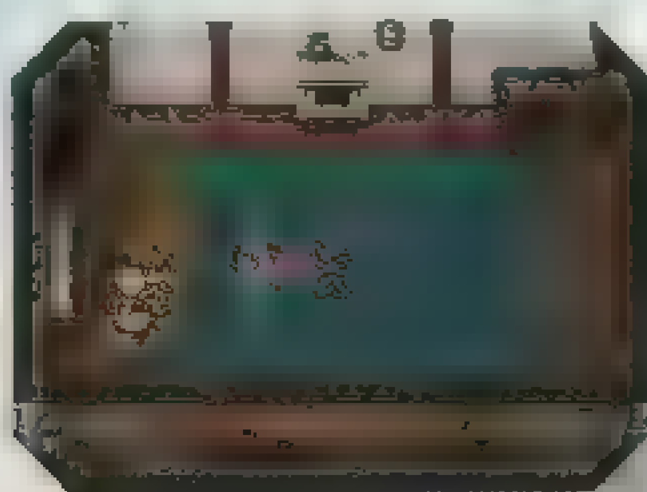
敵と接触したり、アクシデントが発生すると、戦闘モードに入ります。剣などの直接攻撃は相手に近づき(A)ボタンを押します。このとき攻撃可能な敵にはカーソル（　）が点滅して表示されます。攻撃したときにでる数字は黄色がダメージを受けたりあたえたとき、青は回復を示しています。LかRボタンを押しながら攻撃するとより大きなダメージをあたえることができますが動作が大きくなり敵の攻撃も受けやすくなります。また敵の正面よりも横や後ろから攻撃をしかけるほうがより大きなダメージをあたえることができます。これは魔法攻撃や敵から攻撃された場合にも同じです。ボウガンなどの飛び道具は離れたところから攻撃できます。Lボタンを押しながら移動すると向きを変えずに移動できます。

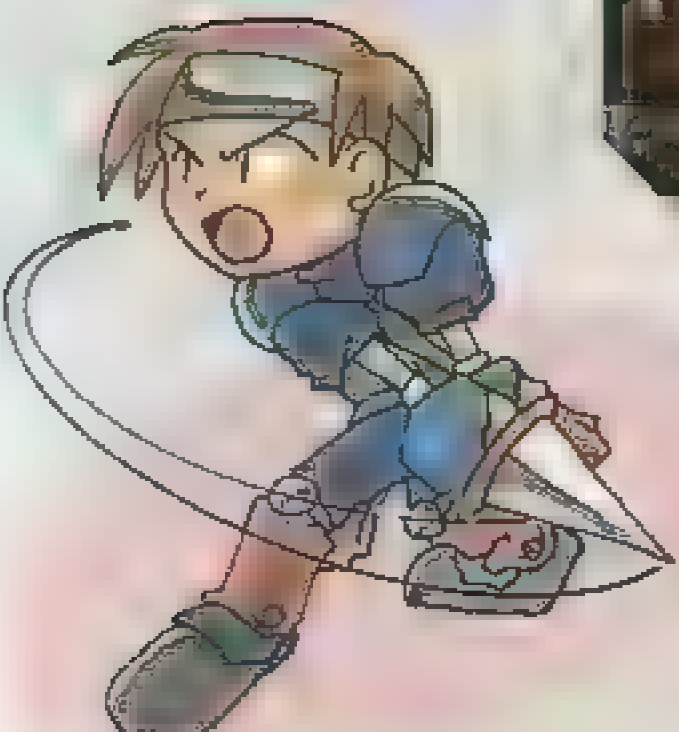




防御と回避

戦闘中にⒷボタンを押すと防御体制をとり、敵の直接攻撃から身を守ります。ただし魔法攻撃は防ぐことはできません。また[illegible]とⓎを同時に押すと戦闘から逃げ出すことができますが常に成功するとはかぎりません。







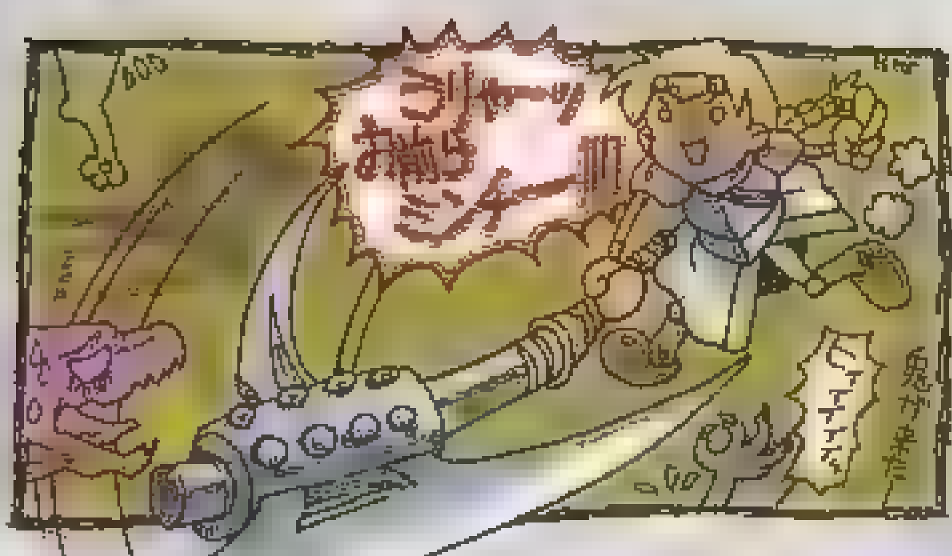


戦闘中に魔法を使用するとき基本的にはまず、Ⓨボタンを押して「①魔法選択画面」を呼び出します。カーソル（✣）で魔法を選びⒶかⓍボタンで決定します。次にⓍボタンを押して目標を決めⒶかⓍボタンで唱えます。同じ魔法を続けて唱える場合はⓍボタンを押します。ただし、自分のレベルより高度な魔法を使うとバックファイヤーをおこし自分のほうにダメージを受けることがあります。

①



戦闘画面



直進魔法

魔法を選んでⓍボタンを押すと方向を決めるカーソルと魔法が命中する相手をしめすカーソルが表示されます。カーソルを動かし方向が決まったらⒶかⓍボタンを押します。



範囲指定魔法

この種の魔法は命中した場所を中心に影響をあたえるもので、画面の中をカーソルを動かし命中させる場所を決めたらⒶかⓍボタンを押します。



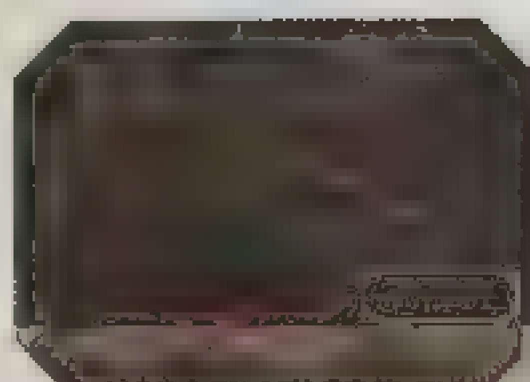
全域魔法

画面全部の敵にダメージをあたえるもので、魔法を選んだ後Ⓧボタンを押すとターゲットを示すカーソルが点滅します。Ⓐボタンを押すと唱えます。回復魔法も同じです。



単位魔法

敵一体を選んでダメージをあたえます。魔法を選んだ後Ⓧボタンを押しカーソルでどの敵に唱えるかを決め、ⒶかⓍボタンを押します。回復魔法も同じです。ただし距離が遠いとかけられないときがあります。



STARTボタンを押すとアイテム「①選択画面」が現れます。カーソルでアイテムを選びⒶかⓍボタンで決定します。次にどのキャラクターに使うかを選び決定します。キャンセルはⒷかⓎボタンを押してください。

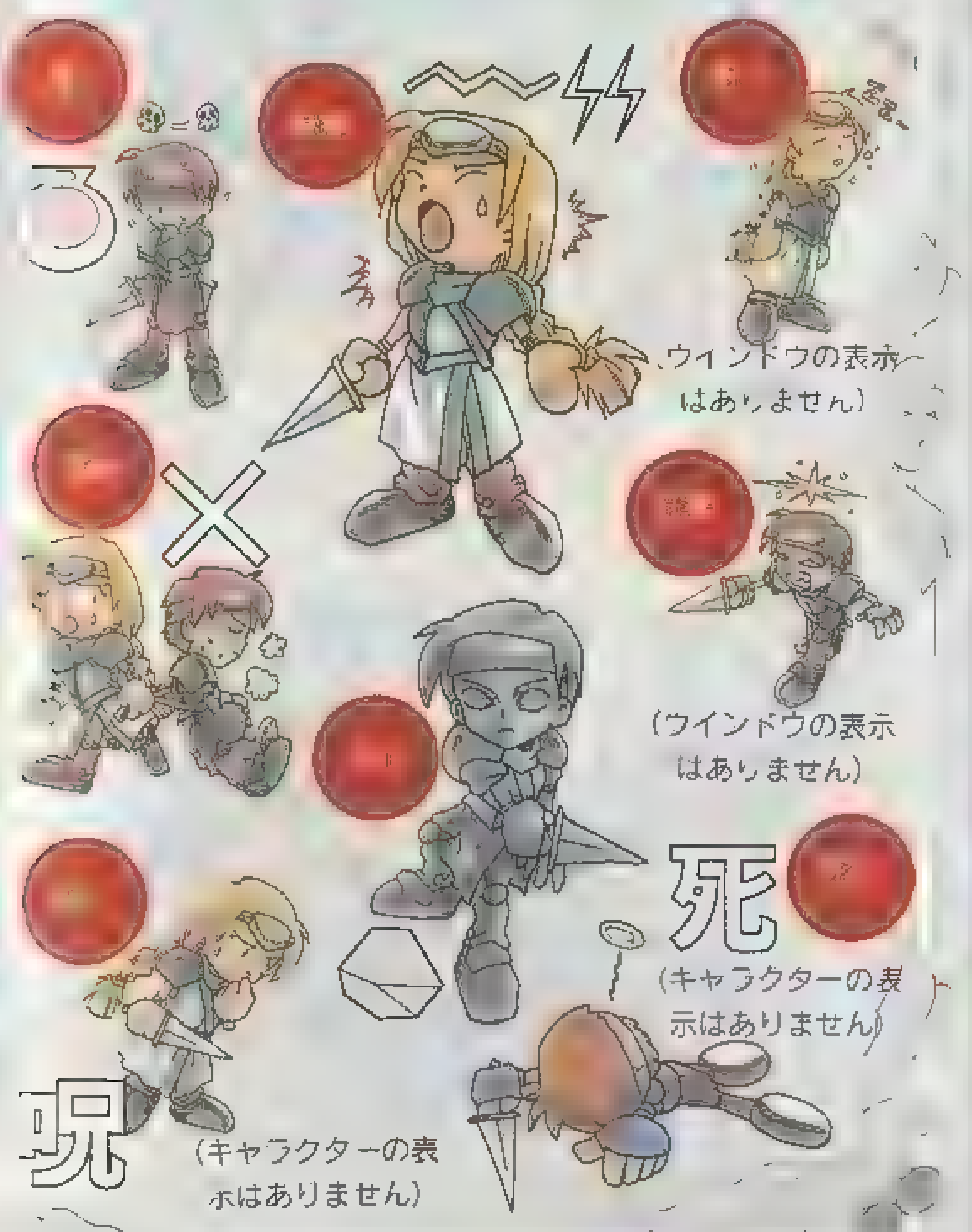
同じようにアイテムを選び決定します。後の操作は攻撃魔法のときと同じです。



アイテム使用画面

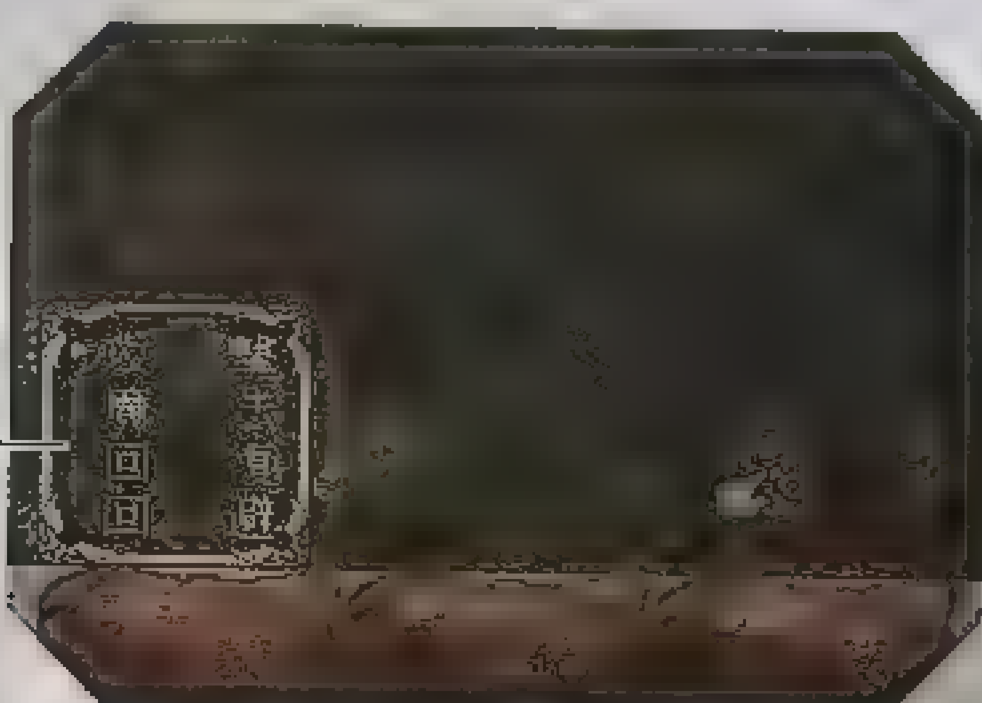
[illegible]

戦闘中敵の中には毒や麻痺といった攻撃をしかけてくるものもいます。これらの攻撃を受けるとそれぞれキャラクターの頭上と②ステータスウインドウに表示されます。各症状はP37の表を参照してください。



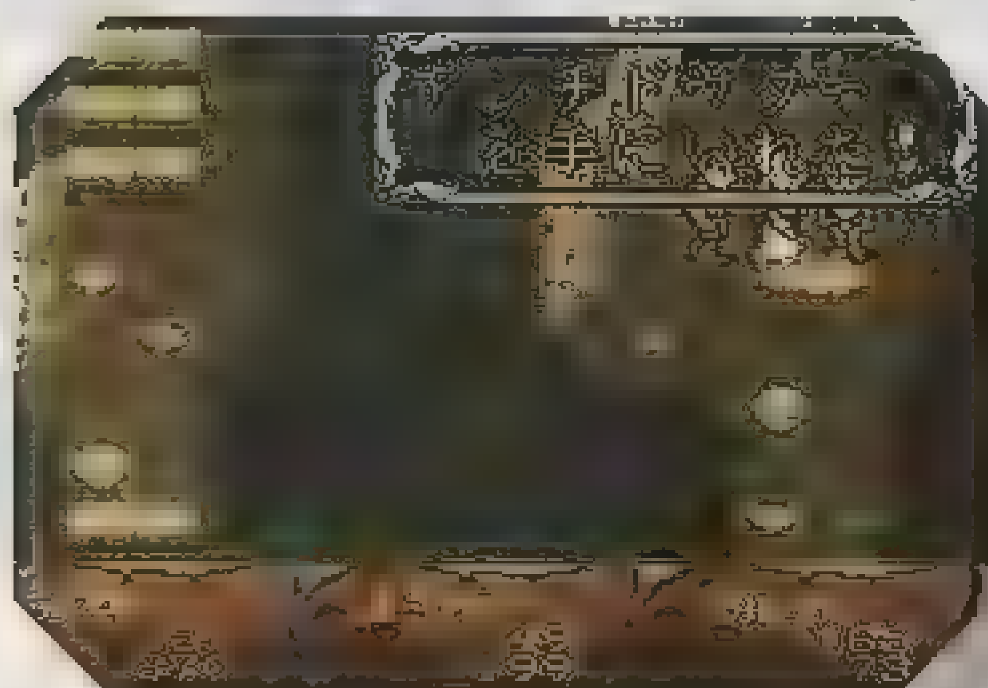
戦闘中にプレイヤー以外のキャラクターに行動の指示をあたえます。SELECTボタンを押すとカーソルが現れ、どのキャラクターに指示をあたえるかを決定すると「1 行動選択画面」が現れます。

	魔法使い系など後ろで援護しているキャラクターに直接攻撃を命じます
	攻撃、回復の魔法を唱えます。手順はプレイヤーが唱えるときと同じです。
	アイテムを使います。手順はプレイヤーが使うときと同じです。
	瀕死や直接攻撃に向かないキャラクターを敵の攻撃の届かない場所まで移動させます。

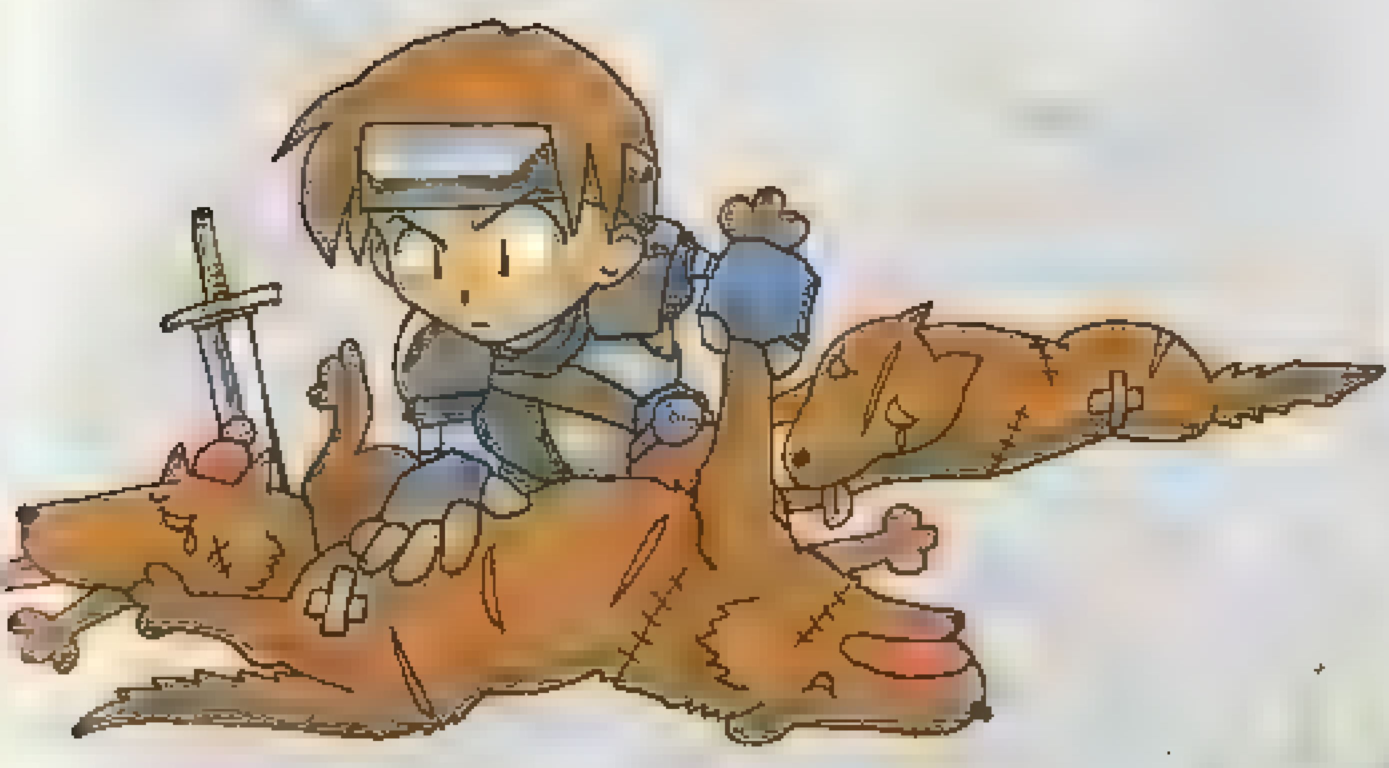
1


行動指示画面

戦闘が終了すると、倒した敵に応じた経験値が手に入ります。このとき倒した敵の亡骸を調べると何かアイテムが手に入る場合があります。ただし、「アクシデント」での場合は調べることはできません。



戦闘終了画面





（フォレスター・ダム・レイフォーサー四世）
フォートリアの偉大な国王。国民や臣民の信頼も厚く穏やかな人物だが、その力と知識はこの世界を支えるものでもある。



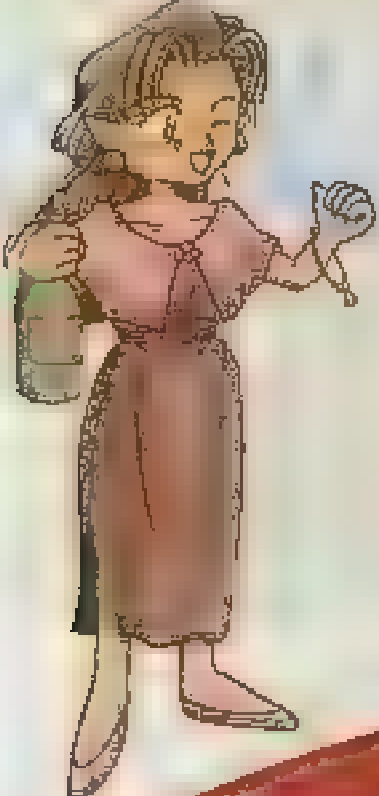
国王の側近の一人としてこの国の人々を見守っている。また、魔法の伝導者でもある。



街の安宿の主人。のんきな性格でお人好し、そのためか宿賃が足りなくても泊めてくれる。



フォートリア・ギルドの組合長。自分の仕事に、また人に仕事をあっせんすることに最大の情熱をかかげる熱血漢。



魔法道具店の女店主。ハーフ・エルフゆえに年齢は不明。理知的で端麗な容姿とは反対に性格はかなりコケティッシュ。

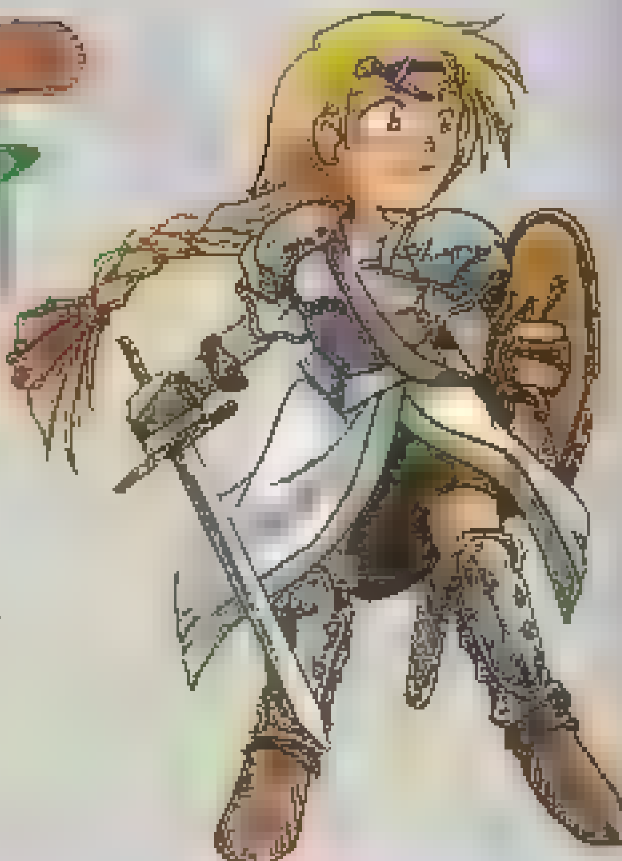


武器屋の主人。もとは冒険者であり、各地を巡るうちこの国におちつくが、過去に未練があるのか武器屋を営む。性格はいたって豪快で、さっぱりしている。



酒場の主人。ヴァンガルと冒険を共にしこの街にたどり着く。陽気で人なつっこく客にも人気があるが客をつかまえては"とてつもなくくだらないジョーク"を披露するのがたまにきず。

●風の守護●



旅を続けている途中フォートリアにたどり着く。剣士の家系に育ち並の冒険者では太刀打ちでないほどの腕を持つが蜘蛛が大の苦手。義理堅くさっぱりとした気持ちのいい性格。



●水と風の守護●

金儲けのために放浪している途中フォートリアに迷い込む。剣技は苦手だが魔法の才能に長けている。性格は明るいというより軽い。

●火の守護●



代々フォートリアに生まれ、祖先はこの国の英雄である"バーナード・ラルファ"。そのためか名前より姓を名のることが多い。フォートリアでおき始めた"奇妙な事件"を追っている。

●地と風の守護●



フォ　トリア出身の魔法学者。普段は国王の相談役として城内にいる　らしい　。暇になると街をうろついている。モットーは"君子危うきに近寄らず"らしい　。



●水と火の守護●

フォートリア出身で古くはこの街の住人の末裔。幼いころより魔法を学び各地を回っていたが、なんらかの用件で再びこの街に戻ってきた。



●大地の守護●

最初につぶやいたこの名前以外すべての記憶を精霊の泉に忘れ去った。どのような素姓か、なぜ記憶を消したのかは不明。冒険を共にすればいずれその謎も　　　。

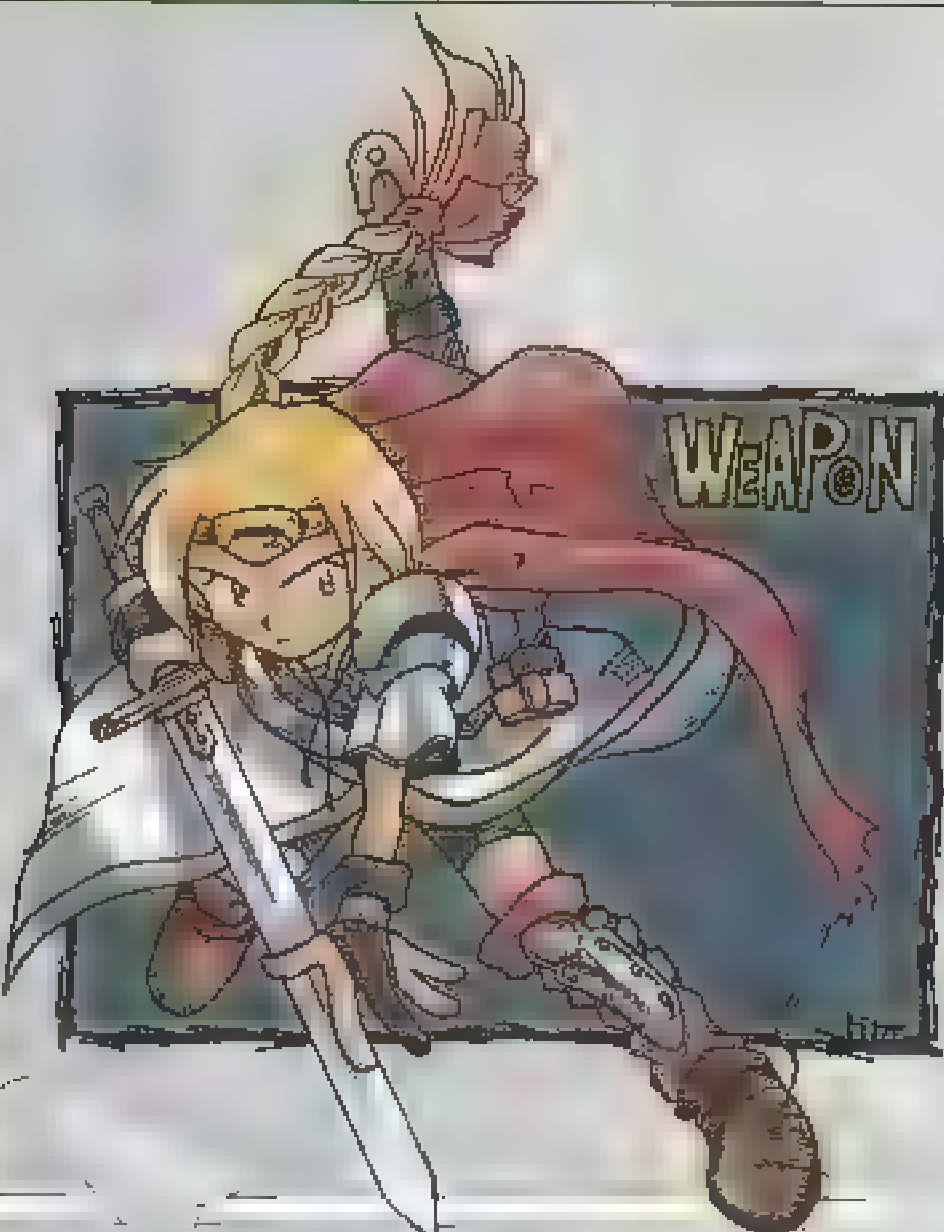


聖剣の伝説に出会い、それを追い求めて各地を巡る古文書学者。魔法の知識にも長けている。聖剣の手がかりがフォ　トリアにあることを知りこの地に訪れた。

[illegible]

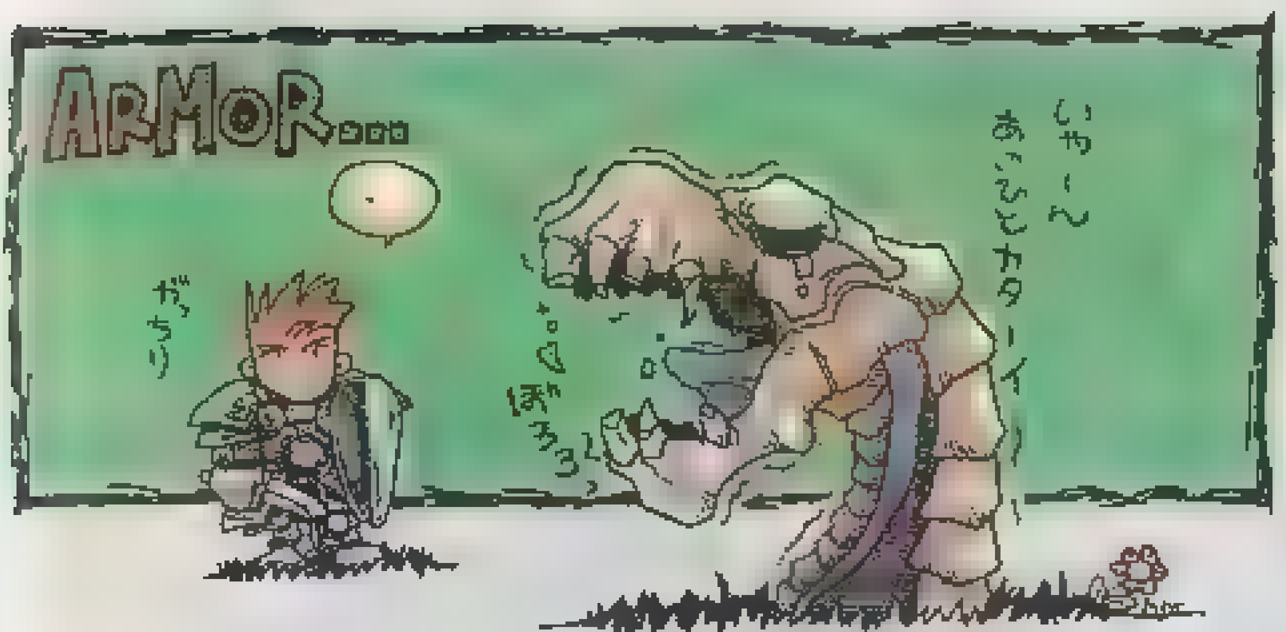
○は両手持ち

ショートソード	片手用の小型の剣
ロングソード	片手用の長剣
ハンドアックス	片手用の小型の斧
○バトルアックス	両手用の戦闘用斧
○ヒノモトブレード	切れ味のいい日本刀
ホーリーナイフ	一般的な清めのナイフ
クロムナイフ	銀製の対魔用のナイフ
スパイクグローブ	鋲のついた格闘用のグローブ
○スリングショット	簡単な投石器
○クロスボウ	小型の矢を射る弓
ホーリーメイス	小型の清められた小槌
○スターメイス	鋲のついた小槌
バトルハンマー	両手用の大型戦闘用槌

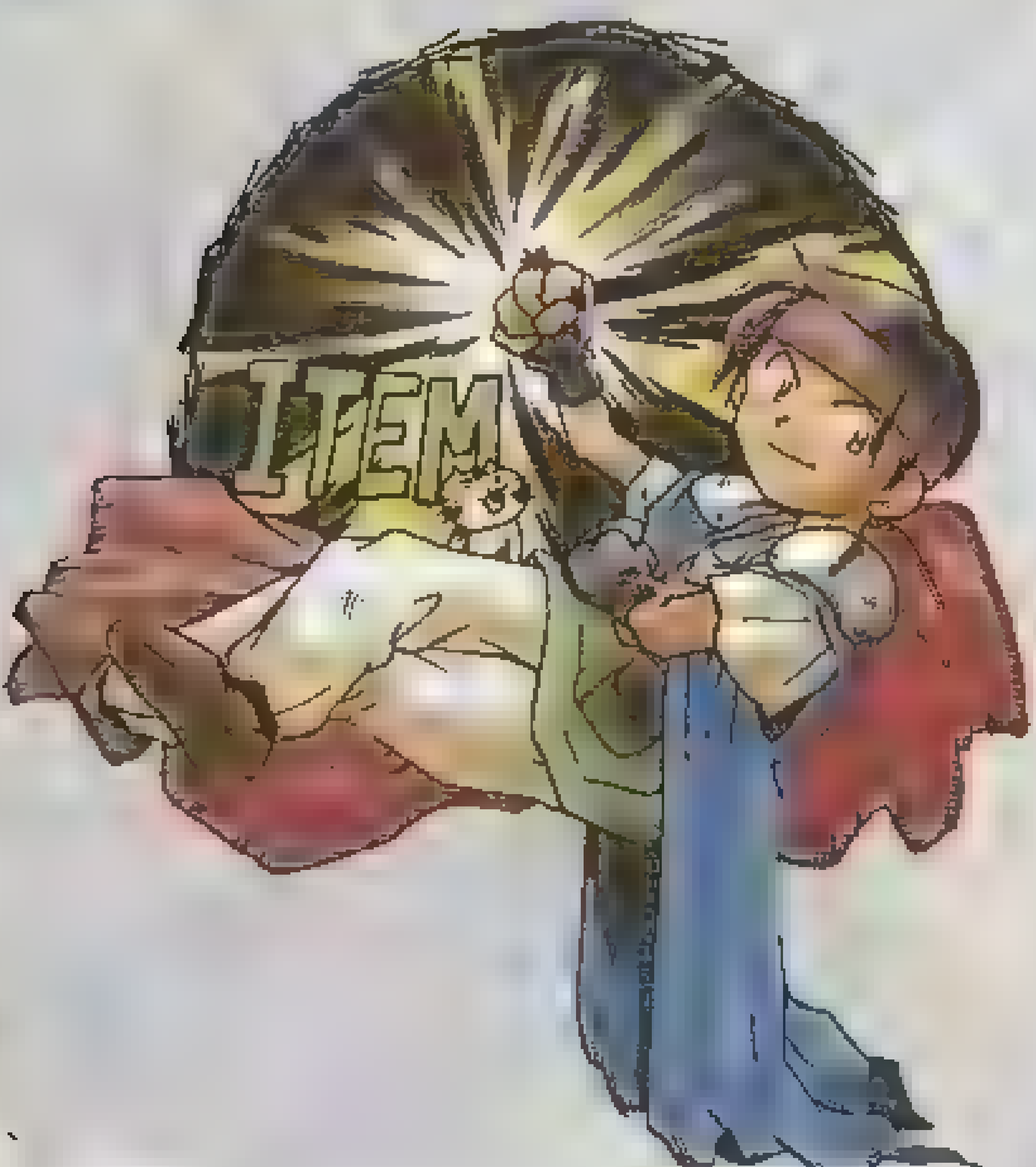


○は重ね着できるタイプ

○レザースーツ	柔らかい布製の服
○インナーチェイン	鎧の下に着る鎖で編んだ服
○インナープレート	鎧の下に着る部分的に鉄片が覆いた服
レザーアーマー	固い皮製の鎧
リングメイル	鉄の輪を補強とした皮製の鎧
チェインメイル	鋼の鎖を組み合わせた鎧
ブレストプレート	胸の部分を鋼を打ち出して作った鎧
プレートメイル	鋼を打ち出して組み合わせた鎧
ヒノモトスケイル	鱗状の鉄片を組み合わせた異国の鎧
バックラー	木を加工した簡単な盾
スモールレザー	固い皮と金属を組み合わせた小型の盾
スモールメタル	鋼でできた小型の盾



ポーション	回復の秘薬 3回まで使用可能
ハイポーション	回復の秘薬の強化版 3回まで使用可能
エリクサー	万能薬、気絶や死亡には効果なし
アンチドウター	毒消しの秘薬 3回まで使用可能
ブルーストーン	魔法力を回復する精神安定薬
オイルストーン	武器を魔法研磨し強化する魔石
ナッツルビー	胡桃のような赤い木の実
エルフリング	エルウァン村で作られた魔力を秘めた指輪
ドワーフリング	獣の骨で作られ細かい細工の入った指輪
クリスタルリング	水晶でつくられた魔力を秘めた指輪
マジックランプ	小さな瓶に炎の精を閉じ込めたカンテラ
スクラップ！	使用済みの瓶や壊れた道具



魔法一覧

地の属性

名　称	LV	魔法効果
ヒーリング	1	指定した一人のＨＰを回復する
マト・ロック	2	指定した一体の動きを一定時間封じる
アース キュア	3	指定した一人の麻痺の状態を回復する
ヒーリング モア	4	自分を中心に広範囲でＨＰの回復をする
リザレクション	5	指定した一人に対して気絶状態を回復する

[illegible]

アンチ ドウト	1	指定した一人の毒の状態を回復する
スリープ ミスト	2	指定した一体を眠らせる
グレイス レイン	3	自分を中心に広範囲で状態の回復をする
フリーズ・スノ	4	ターゲットを中心に一定範囲の敵を凍らせ動きをにぶらせる
ブルー スコール	5	ターゲットを中心に一定範囲の敵の思考をにぶらせる

名　称	Ｌｖ	魔法効果
ファイヤー・ビー	1	自分の進行方向に無数の炎の蜂を飛ばしダメージをあたえる。戦闘時以外はダンジョン内などの暗い場所を明るく照らす。
フレイム・ランス	2	自分の進行方向に炎の槍を走らせ複数の敵を貫きダメージをあたえる
ソード・ブレイズ	3	指定した一人の武器の攻撃力を上げる
プラネット・ボム	5	指定したターゲットを中心に爆発をおこし一定範囲の敵にダメージをあたえる
ブロー・アップ	6	指定した一体の内部から爆発をおこし大ダメージをあたえる

エア・ニードル	1	自分の進行方向に真空の針を飛ばし複数の敵にダメージをあたえる
サンダー・ソー	2	自分の進行方向にプラズマを走らせ複数の敵を貫きダメージをあたえる
リムーブ・エア	3	ターゲットを中心に一定範囲の敵の防御力を低下させる
プラズマ・ブロ	5	進行方向に扇状のプラズマを走らせ複数の敵にダメージをあたえる
ヘル・ストーム	6	ターゲットを中心に一定範囲を真空状態にし範囲内の敵を窒息死させる

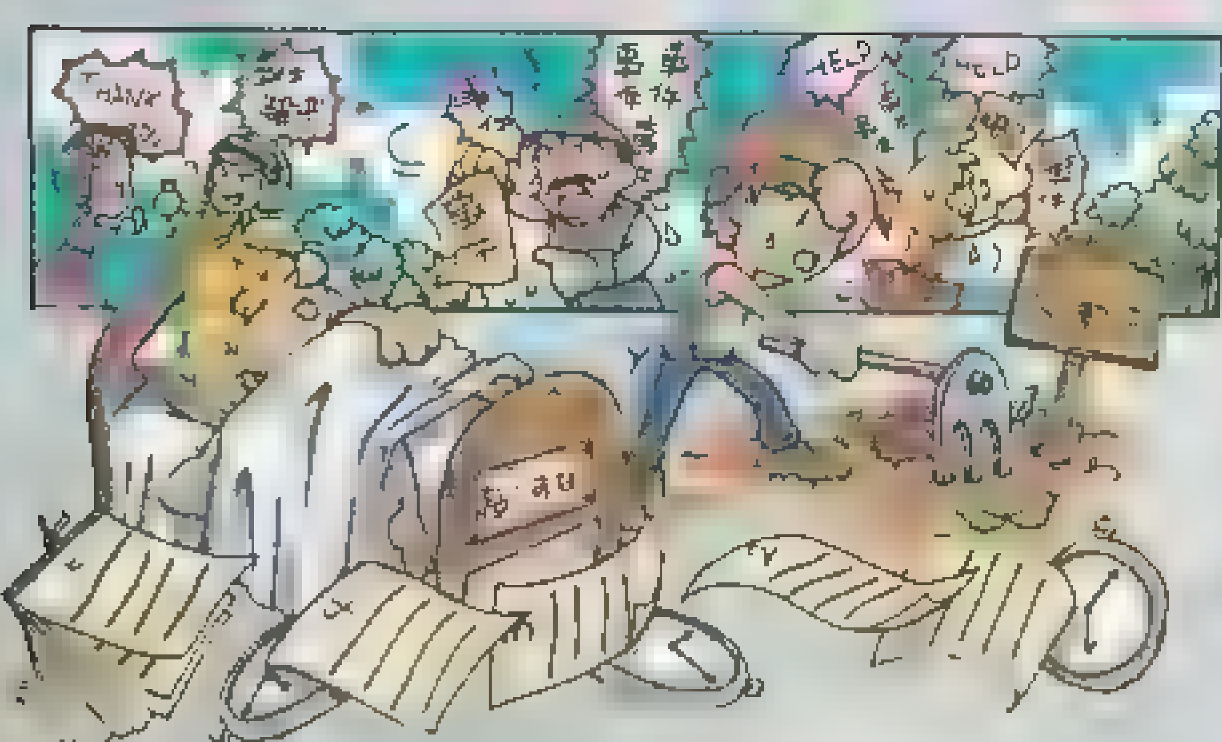
名称	Lv	魔法効果
ダーク マター	2	自分を中心に広範囲を暗黒物質で覆い複数の敵の細胞を破壊する
カオス ビジョン	3	自分を中心に広範囲に幻影を作り複数の敵を混乱におとしいれる
ディフェンス オフ	4	自分を中心に広範囲に無の状態を作り複数の敵の防御力を下げる
ソウル アンカ	5	指定された一体は狂戦士と化す
グリム リーパー	7	死神の鎌の力を借り、周囲の敵の命を奪う

レイ バーン	2	ターゲットを中心に聖なる光を浴びせ複数の敵にダメージをあたえる
フォトン バリア	3	自分以外の味方を聖なる光で包み防御力を上げる
ホーリー ライト	4	聖なる光によって闇に属する敵を消し去りまた、かけられた呪いを解く
アンチ マジック	6	自分以外の味方を光のプリズムで包み敵の魔法を無効化する
リインカネイト	7	死せる者を蘇らせる究極の魔法

冒険の手引き

冒険は順調に進んでいますか？何も事件が起こらなかったり、起こっても一つか二つだけであっという間に最終章が始まってしまった……なんてことに茫然としている人もいるかもしれません。また、ど～～しても謎が解けずにあきらめてばかり…という人も。

このゲームの最大の特徴は'時間'です。冒頭でも説明したように、歩き回ったり、話を聞いても事件は起こりません。宿に泊まったり、働いたりすると自然に事件が発生します。逆に泊まり続けたり、働いてばかりいると"時間"が進みすぎて、いきなり最後のエピソードが始まってしまいます。宿に一日泊まったり、一回働いたらとりあえず街を一回りして話を聞いてみる。これが一番じょうずな冒険の仕方かもしれません。きっといくつもの事件や良き冒険のパートナーと出会えることでしょう。



冒険の途中どうしても先に進めない…こんなときは一度調べた場所や話を聞いた人に繰り返し調べたり話しかけることも大切ですが、もう一つ。このゲームの謎はけっこう"ひねり"をきかせたものが多く、そのヒントがある場所や内容も決して親切なものではありません。人が話してくれた内容や壁などに記されたメッセージなど、とにかくこまめにメモすることをすすめます。また、メッセージの内容もストレートに解釈するだけではヒントにはなりません。あくまでも例えですが、Aを1、Bを2というふうにアルファベットの順番を数字に置き換えたりといったような発想の転換が必要とされます。このような考え方をふまえて再び冒険に挑めばきっと道が開けるでしょう。あきらめる前にもう一度挑戦してください。





マニュアル
〔本文・イラスト〕
大沼　隆一
藤原　育子
武田　洋子

アートワーク
（株）トス・クリエイティブ

君はアクション派？それとも思考派？

反射神経が勝負を決めるアクション、シューティングゲームとじっくり頭を使うRPG、シミュレーション。
ゲーム性の違いでコントローラーを使い分けるのはゲーマーの常識だ。アスキーパッドとスーパーL5、きみはどちらを使う？

アクション派の君に 独立連射機能付きコントローラー

・ⒶⒷⓍⓎL,Rすべてのボタンに連射機能を搭載
・ターボ連射／オート連射の切り替えが可能
・ゲームスピードを遅するスロースイッチ付き



スーパーファミコン専用コントローラー

ascii Pad
アスキーパッド

好評発売中
価格2,980円（税別）

思考派の君に 片手操作型コントローラー

・すべての操作が片手でできるコントローラー
・ロータリーアジャスト機能で左右どちらの手でも操作可能
・A,B,X,Y各ボタンに独立連射機能、スロースイッチも搭載



アスキースティックスーパーエルファイブ
ASCII STICK Super L5

好評発売中
価格2,980円（税別）

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

株式会社アスキー
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10トーシンビル

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

ASCII

株式会社アスキー

株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木 4-33-10
トーシンビル

情報ダイヤル　03-3250-5600

このゲームの内容やヒントについて、電話、手紙、などによるご質問にはお答えできません。雑誌、攻略本などを参考にしてください。
また、この製品に関してご不明な点がございましたら下記までお問い合せください。

「アスキーゲームユーザーサポート係」
TEL03-5351-8499
土、日、祝日を除く（10:00〜12:00 13:00〜17:00）